T.P.
Aprobat C.N.P.R.
Nr.103/DC/035/1999
Valabil - 1999 -
INFADRES

International Games Magazine

LEVEL



34.000 lei

Septembrie 1999

Unreal: Return to Na Pali

Mai multe pericole, aceeași planetă ciudată

Dungeon Keeper 2

Forțele întunericului sunt gata de luptă

AOE 2: Age Of Kings

Decât împărat, mai bine rege

Panzer 3D: Assault

Un altfel de Panzer

Total Annihilation: Kingdoms

Războiul se petrece de data
aceasta în trecut



CD-ul conține:

- Arcade Pool 2
- Civ-Call To Power
- Panzer General 3D
- Seven Kingdoms 2
- Shadowman
- System Shock 2
- Sinistar
- C&C: Tiberian Sun



http://www.chip.ro • 9/1999 • Septembrie • 30000 lei
CHIP
Computer Magazin
9 99
- Cum funcționează
- Tips & Tricks
TEST
5 camere digitale performante
12 programe de arhivare
Secretele editării video
CA World '99
O demonstrație de forță

Doi ani LEVEL

Iată că LEVEL a împlinit doi de când a apărut pentru prima dată pe piață. În septembrie 1997 apărea o revistă de 4 pagini în interiorul căreia se găseau două cartoane și un CD cu demo-uri. Spre suprinderea mea, LEVEL și-a câștigat de prima dată fani, la ora actuală numeroși cititori fideli având toate aparițiile. În doi ani s-au întâmplat multe... Anul trecut, în septembrie, realizam pentru prima dată 100 de pagini editoriale. Pe vremea aceea era o muncă infernală... O mână de oameni se străduiau lună de lună pentru a face mai mult și mai bine. Revista ieșea la timp și, în decurs de un an, am avut ocazia să văd cum numărul cititorilor sporea de la lună la lună. Acum LEVEL a cunoscut iarăși o schimbare, în bine aș zice, și chiar dacă numărul de pagini a rămas același, consider că acum avem mult mai multe de oferit. Mulți ne-au felicitat și mai toți ne-au ajutat să facem un LEVEL mai bun. Le mulțumesc cititorilor pentru critici și, nu în ultimul rând, pentru atenția acordată. Ce altceva aș putea spune decât că în viitor ne vom strădui să facem lucrurile și mai bine, pentru că, evident, noi nu vrem altceva decât să facem un salt la următorul nivel (LEVEL).

Întotdeauna când scriu un editorial îmi vine greu să exprim ceea ce gândesc sau ceea ce simt. Iar găsirea unei teme de editorial a fost din totdeauna o mare problemă pentru mine. Ce poți scrie într-un editorial, astfel încât să satisfaci dorințele tuturor? Să scrii despre trenduri, noutăți în ale joacelor, despre ce mai fac firmele sau despre ce se mai întâmplă cu procesoarele și produsele hard, despre politică sau despre vreme... În principiu, un editorial trebuie să exprime o idee, un sentiment sau să critice un fapt. Tocmai acum când scriu aceste rânduri, mintea mi-e golită de orice idee, singurul gând existent fiind acela că am împlinit doi ani de existență. Sunt convins că după ce veți termina de citit acest editorial, dacă îl veți termina de citit, mă veți critica... și, poate, pe drept cuvânt.

Iată totuși că un beculeț s-a aprins în mintea mea și am a vă spune câteva cuvinte despre piața neagră. Un subiect delicat, așa că țineți-vă bine... Nu de mult primeam un mail, prin care levelistul cu pricina îmi explica nemulțumirea lui față de faptul că poliția a început să mai curețe un pic tarabele piraților. Se plângea astfel că nu găsea un anume titlu, căutându-l disperat pe la mai toate sursele. În sfârșit, după un timp îndelungat de căutări, a aflat jocul cu pricina. L-a cumpărat și a dat fuga acasă pentru a-l vedea... Stupoare, furie, pe alocuri chiar greață... Jocul nu funcționa! A încercat tot posibilul să-l facă să ruleze, s-a dus la prieteni, a instalat tot felul de fix-uri și de patch-uri și nimic. Răspunsul pe care-l pot da eu cititorilor este că un produs pirat o să fie întotdeauna cu probleme. Fie nu va avea filme, fie va fi prost spart și nu va funcționa deloc, ca în cazul de față, fie va fi virusat, fie va avea cine știe ce probleme și lipsuri. E adevărat că economia de piață e din ce în ce mai proastă, însă nu ar fi mai înțelept să alegeți de la distribuitori jocurile care vă interesează cu adevărat, să dați o sumă, care evident este mare, și să scăpați pentru totdeauna de probleme? Poate o să spuneți că nu există mulți distribuitori de jocuri. Nu sunt, e adevărat, prea mulți. Însă mâna asta de distribuitori oferă majoritatea titlurilor importante care sunt lansate pe piață și, în plus, la un preț relativ acceptabil. Ai un produs original, ai un produs complet și care funcționează perfect... altfel privești viața. În viitor vor fi din ce în ce mai mulți distribuitori și probabil că în câțiva ani va exista o adevărată rețea de distribuție în toată țara. Cred în asta și în faptul că gamerul român va ajunge la un moment dat să se bucure de toată frumusețea jocurilor. Stați, nu aruncați cu roșii urât mirositoare în mine...

Mr. President

International Game Magazine
LEVEL

B-dul Victoriei Nr.12
Et. 1 - 2200 Brașov

Tel./Fax: 068/415158, 068/418728
E-mail: level@chip.ro

General Manager:
Dan Bădescu

Product Manager:
Florian Răileanu
(Mr. President)

Secretar de redacție:
Ioana Tudor

Redactori:
Claudiu Levente (Claude)
Sergiu Zichil (Sergio)
Bogdan Drăgan (Wild Snake)
Cristian Cașcaval (K'shu)
Cristian Pop (Dr. Pepper)
Marius Ghinea

Managing Editor:
Daniel Dănilă

Grafică și DTP:
Sorin Gruia

Publicitate:
Krisztina Brassai
Zsolt Bodola
Cătălin Radu Sterea

Marketing:
Leonte Mărginean

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
Adrian Dumitru

Distribuție:
Ioana Bădescu
Leonte Mărginean

Adresa pentru corespondență:
O.P. 13, C.P. 4,
2200 Brașov

Pentru distribuție contactați:
AS-COM SRL, tel: 01/2228542

Pregătire Filme:
Artur REPRO LTD, Ungaria

Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda RT,
Ungaria

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

Hotline: de luni până vineri între orele 13.00 și 15.00.

Cuprins

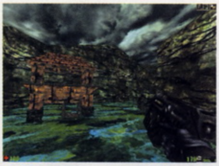
















Cuprins CD



Demos

Arcade Pool 2

Arcade Pool 2 este un simulator de biliard 2D. Demo-ul include jocul English 8ball, Speedpool & Arcade. Toate tipurile de jocuri din demo sunt limitate în timp.

Castrol Honda Superbike 2000

Ați obosit de atâta Need for Speed 4? Iată că avem o soluție pentru voi. De data aceasta, vă dăm ocazia de a pilota bolizi pe două roți. Grafică superbă.

Civ-Call to Power

În acest demo puteți în sfârșit să vă convingeți că notele mari date acestui titlu sunt pe deplin justifica Încercați acest demo și vă garantez că o să deve dependenți de Civ.

C&C2

Din Las Vegas vine unul din cele mai așteptate titluri ale momentului - Command & Conquer. Priviți acest demo care nu se poate juca, dar în care apar o serie de celebrități de la Hollywood.

Hypercore

Un 2D shooter clasic realizat de o echipă cehă. Controlați un robot super-dotat într-un univers futurist. Satisfacție garantată!

Panzer General 3D

Succesul lui Panzer General II a fost doar începutul. SSI a modificat puțin engine-ul, adaptându-l pentru 3D. Strategie turn-based cu controale ușor de folosit, având animații superbe.

Seven Kingdoms 2

Una dintre cele mai așteptate continuări va ateriza în curând în PC-urile voastre. La ce ne putem aștepta? Campanii generate aleator, noi unități, grafică detaliată, teren 3D, 12 rase...

Shadowman

Tăcere, întuneric, agonie, moarte... lumea în care sălășluiește Shadowman. Războinicul nemuritor veghează asupra lumii, luptând împotriva hoardelor întunericului. Încercați-l, nu veți fi dezamăgiți!





Sinistar

Space shooter cu o grafică incredibilă. Spațiul este modelat de această dată așa cum nu ați avut ocazia până acum să-l vedeți.

System Shock 2

Jocul anului? În orice caz unul din candidatele la titlu. Acțiune cu ceva elemente de RPG, plus un engine avansat ce a fost folosit și în Thief.

Pictures

Block Wars

Sânge, afaceri, bani murdari, femei... Pe scurt, viața unui mafiot care are ambiții mari și nu vrea altceva decât să ajungă în elita societății gangsterești.

Legend of Blade Masters

Un nou RPG de acțiune de la Ronin Entertainment. Se pare că e un fel de ghiveci făcut din Diablo, Final Fantasy și Zelda. Sună delicios, nu-i așa?

NHL 2000

Noua versiune a unuia dintre cele mai populare jocuri va fi lansată în curând. De data aceasta, gamerii vor putea modifica skin-ul personajelor, putând folosi propria lor față.

No One Lives Forever

Sweet sixties hostează acest 3D action/adventure. Pentru prima dată, Monolith folosește noul engine LithTech 2.0.

Sheep

Joc logic în care preiei controlul asupra unei turme de oi. Vom vedea cum merge...

Sovereign

Un alt joc online de la cei care au realizat Everquest. 500 de utilizatori se vor putea conecta și juca împreună acest hibrid dintre Civ și C&C.

Tachyon

Un simulator spațial ce se petrece într-un viitor îndepărtat, unde lumea este controlată de câteva mega-corporații. De fiecare parte se vor putea juca 20 de misiuni dinamice.

Thief 2

Continuarea celebrului titlu a fost deja anunțată la E3. Nu au fost făcute modificări majore față de prima parte. Thief 2 folosește același engine, Dark Engine, ca și prima versiune și, în rest totul, arată cam la fel.



Tomb Raider: The Last Revelation

Cea de-a patra parte a aventurii Larei Croft are loc în Egipt. Povestea ne spune despre sfârșitul de mileniu și despre așezarea stelelor pe bolta cerească.

Desktop-themes

Gangsters

Quake 3

Windows 2000

Shareware

AVG 6.0

O nouă versiune a programului anitivirus, realizat de cehi.

Compu Pic

Picture viewer care suportă 68 dintre formatele cunoscute. Este aproximativ la fel ca ACDSee.

Desktop Architekt

Desktop Architect - această rutină vă permite să folosiți teme de desktop fără MS PLUS (fundale, cursoare, icoane, sunete, fonturi, active desktop, logouri start/shutdown).

Smart Draw

Smart Draw este un program de desenat pentru realizarea rapidă a unor scheme și prezentări.



CD Labeler 2.0

Acum vă puteți face propriile coperți pentru CD-uri, casete audio&video, dischete, ZIP, JAZ, media...

Win Tune

Ușor de folosit, puternic în performanțe. Benchmark-ul WinTune98 analizează sistemul și vă dă o gamă largă de informații.

Winamp 2.24

WinAmp Complete – noua versiune 2.24 cu o serie de îmbunătățiri.

Drivers

DLH



Flash

Prince of Persia 3D e gata

Așa au declarat cei de la Red Orb Entertainment, care au mai promis că pe la mijlocul lunii septembrie, mult așteptatul joc va putea fi găsit în toate magazinele de specialitate. Mergând și mai departe, purtătorul de cuvânt al producătorilor a declarat că jocul nu va înșela așteptările fanilor. Vom trăi și vom vedea.

Dawn of Darkness a fost anulat

Cei de la Ward Six au anunțat că Quake 2 Total Conversion: Dawn of Darkness a fost anulat. Motivul este unul destul de rezonabil. Engine-ul folosit devenise destul de învechit, și un joc construit pe un astfel de engine, nu avea mari șanse să devină popular. Calitatea va fi îmbunătățită. Dar nu se știe când.

Seven Kingdoms II fără distribuitor

Iată că se mai întâmplă și așa ceva. Mult așteptatul joc Seven Kingdoms II este gata, și producătorii de la Enlight Software nu au încheiat încă un contract pentru distribuirea jocului. Acest lucru nu trebuie să ne sperie, pentru că în cel mai rău caz titlul va fi distribuit de către producători. Deci tot vom pune mâna pe el, chiar dacă ceva mai târziu decât ar fi fost normal.

Revenant Demo

Pentru toți cei care așteaptă cu sufletul la gură Revenant, avem o veste bună. Pe 9 august, Eidos împreună cu Cinematix, vor lansa un demo al acestui action-RPG. Demo-ul durează aproximativ 40 de minute, timp în care veți explora o cavernă, o pădure și veți vizita un mic sătuc. Acțiunea, în cea mai mare parte, se rezumă la luptă dar vor avea loc și câteva interacțiuni cu NPC-uri. Enjoy it!







Câștigătorii tombolelor din luna iulie

În această lună am avut două tombole organizate de LEVEL împreună cu BEST Computers și UbiSoft România. Premiul tombolei BEST Computers era jocul Moto Racer 2. Câștigătorul este Pușcașu Adrian din Slatina.

Premiul tombolei UbiSoft România era jocul Requiem. Câștigătorul este Cristian Lupescu din București.



Nexon se aruncă pe piață

A sosit timpul unui nou RPG on-line să se avânte pe piața jocurilor. Este vorba de o producție a unei firme necunoscute, Nexon, iar produsul poartă numele de Dark Ages. Inspirat din folclorul celtic, jocul ne va trimite într-o lume fantastică, cu creaturi ciudate, unde magia e ca la ea acasă și unde prejudecățile religioase țin locul legilor. Interesant că într-o lume dominată de grafica 3D, Nexon îndrăznește să-i sfideze pe toți și să se prezinte cu un 2D izometric.





Legendele Olimpului

În Olimp lucrurile nu sunt tocmai roze. Supremația lui Zeus este serios amenințată de către fratele său Hades. Încleștarea care va începe în toamna aceasta va implica toate personajele binecunoscute ale legendelor și miturilor grecești, de la zei (Atena, Hera, Apollo, Cupidon) la eroi (Hercule, Achile) și monștrii (Hidre, Minotauri, Centauri). Care va aduna cei mai mulți și mai puternici aliați va câștiga. Iar, în final, va stăpâni fie tunetul lui Zeus, fie focul lui Hades. Dacă nu v-ați dat încă seama, este vorba de un nou RTS intitulat Olympus.



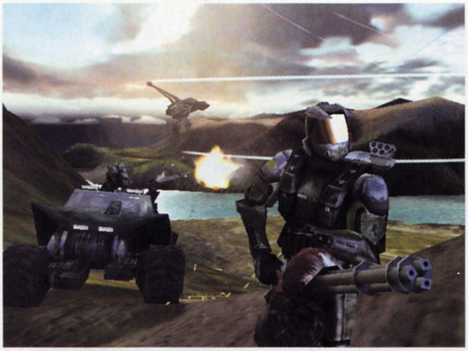






Halo

Vreo doi ani și ceva au lucrat băieții de la Bungie Software la o producție pe care o anunțaseră cu surle și trâmbițe, și care fusese denumită Blam!. Dar s-au răzgândit, și i-au schimbat numele în Halo. Vestea bună este că această producție este aproape gata și în curând va fi prezentată publicului. Este vorba de un third-person action game, a cărui acțiune se desfășoară undeva într-un viitor îndepărtat, unde oamenii au de înfruntat tot felul de rase.



Flash

Panzer Elite mai bun

Cei de la Wings Simulations au anunțat că au terminat lucrul și vor lansa pe piață un patch al simulatorului Panzer Elite. Numărul exact al greșelilor reparate este de 52.

Flash

Site nou pentru gameri

NewWorld a lansat un nou site pentru toți gameri care doresc să afle lucruri noi și utile legate de partea de hardware. Impresiile celor care vor vizita acest site vor putea fi împărtășite cu ceilalți gameri prin intermediul forumului găzduit. Adresa acestui site este www.gamergear.com .

Schimbare de titlu

Nu de mult anunțam în paginile revistei noastre despre un nou RPG online numit Infinite Worlds, pe care îl distribuie cei de la Interplay. Producătorii acestui joc au decis că numele nu este destul de sugestiv, astfel că el se numește Demise, și se află deja în open beta test.

Apare Voodoo 4

Iată cât de repede pot evolua lucrurile în domeniul științei. Nici nu ne-am obișnuit bine cu noile plăci grafice Voodoo3, și cei de la 3dfx anunță că în această toamnă intenționează să lanseze o nouă generație de plăci, Voodoo4.
Nu se cunoaște încă numele complet al acestei generații de plăci grafice, dar vestea nu poate decât să ne bucure. După o vacanță binemeritată suntem puși la o nouă cheltuială. Bani să fie.



Proiectul Parsec

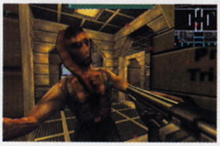
Prin 1996 câțiva tineri ambițioși s-au apucat de crearea unui nou simulator spațial. Anii au trecut, munca depusă începe în sfârșit să aibe niște forme ceva mai finale. Dar surpriza vine din faptul că acest joc va fi distribuit gratuit, iar cei care vor dori să-l achiziționeze nu trebuie decât să tragă o scurtă vizită pe la www.parsec.org. Cu toate că e freeware, Parsec nu este și un joc slab, iar cele câteva screenshoturi alăturate susțin din plin această părere.





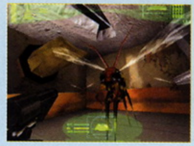


System Shock 2 Gold



Pe 22 iulie Electronic Arts a anunțat că System Shock 2 e gata. În consecință până la sfârșitul lunii august va apărea în vitrinele tuturor magazinelor de profil. Producătorii ne asigură că această nouă versiune își va întrece cu mult predecesorul, de la a cărui apariție au trecut mai bine de cinci ani. Ken Levine, conducătorul echipei care a lucrat la realizarea System Shock 2 și președinte al Irregular Games, este foarte încrezător în posibilitățile produsului lor. Vom trăi și vom vedea.





Mini-war australian

Stromlo Entertainment, o companie australiană, tocmai a anunțat că va produce un first-person



shooter intitulat Splinter și care va fi distribuit de către Electronic Arts. Acțiunea se petrece într-o bază militară, undeva în Mississippi, unde un experiment de miniaturizare o ia razna. Eroul,



împreună cu alți doi camarazi, va colinda printr-o lume minusculă dar periculoasă pentru a recupera un Micro Experimental Response Craft ce poartă numele de cod, Splinter.



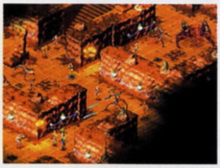


Noi veşti despre Abomination

După cum știți, Eidos în colaborare cu Hot House Creations, cei care ne-au bucurat cu Gangsters, vor lansa în curând un squad-based strategy intitulat Abomination. Vei conduce o trupă de opt soldați recrutați din cele mai bune agenții pentru a duce o luptă împotriva celui mai neobișnuit dușman: un virus scăpat de sub control în urma unui proiect super-ultra-mega-secret.











UbiSoft pune mâna pe Theocracy

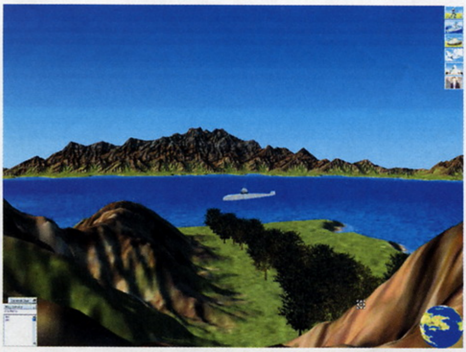
În urma semnării unui contract, Philos Laboratories a cedat drepturile de distribuție ale RTS-ului lor Theocracy, firmei franceze UbiSoft. Deși încă nu se aude nimic de o dată precisă de apariție, jocul pare să fie în stadiile finale. S-a îmbunătățit mult AI-ul, s-au introdus animații noi, ca și scenarii și tutoriale, iar terenul are un look mai agreabil. Theocracy este primul dintr-o serie de empire buildere pe care Philos Laboratories dorește să le producă, următorul fiind Democracy.



Sovereign

Verant Interactive dorește să aducă un suflu nou în RTS. Sovereign va fi un imens real time strategy, produs doar pentru multi-player, în care veți regăsi o mulțime de elemente familiare din Civilization și Comand & Conquer. Întemeierea unor orașe, construcția bazelor militare, porturilor, aeroportu-rilor, organizarea unei armate puternice sunt câteva din elementele cu care ne vom pierde nopțile, împreună cu prietenii, în fața unui monitor încins.





Flash

Acord EA-MLS

Între casa de jocuri Electronic Arts și Major League Soccer a fost semnat un acord care le va permite producătorilor de la EA Sports să folosească numele cluburilor și ale jucătorilor în eventualele titluri care au o anumită legătură cu fotbalul. Și primul dintre aceste titluri se pare că va fi FIFA 2000.

Hasbro se extinde

Se pare că cei de la Hasbro sunt puși pe fapte mari. Ei sunt angajați într-o serie de licitații, cu scopul de a cumpăra anumite firme. Dintre acestea, cea mai importantă achiziție se vrea cea a concernului Europress. Să sperăm că această expansiune se va face simțită și asupra producțiilor ce vor urma.

Tehnică nouă

Iată că vom avea parte în curând de o nouă realizare a tehnicii. Cei de la Toshiba au creat un CD-RW & DVD-ROM Drive. Așadar vom avea posibilitatea de a citi atât CD-urile de 650 MB, cât și DVD-uri de până la 17 GB. Și mai și scriem câte un CD când ne enervăm, dacă tot avem această posibilitate. Vitezele la care este construit acest accesoriu sunt 24X-4X-4X.

Flash

Jeff Gordon semnează cu Hasbro

Multiplul campion al curselor de NASCAR, Jeff Gordon a semnat un acord pe o perioadă de cinci ani cu cei de la Hasbro prin care le acordă acestora dreptul de folosire a numelui în eventualele producții cu acest gen de mașini. Probabil că vom vedea ceva simulatoare care vor avea în centru figura acestui mare campion.

Eidos în expansiune

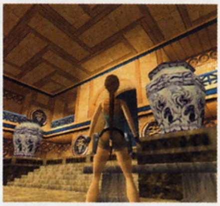
Cei de la Eidos se află într-o adevărată expansiune. Ei au semnat acorduri cu alte case producătoare care le conferă dreptul de distribuire al unor producții. Printre aceste case se numără și Capcom care acordă drepturile de distribuire pentru Power Stone, și Enix Corporation cu producția Dragon Warrior Monsters.

NovaLogic și armata

Una dintre sucursalele casei de jocuri NovaLogic, și anume NovaLogic System Inc. are la conducere un fost general al armatei americane, actualmente retras din activitate. Ținând cont de profilul acestei sucursale, care se ocupă cu simulatoare militare, pare logică această decizie a celor de la NovaLogic.

Tomb Raider: The Last Revelation

Furmoasa Lara Croft revine în forță pe computerele noastre. Acum va fi eroina unui nou episod ce își are ca decor Egiptul. Aici ea va explora templul lui Set, zeul molimelor și al dezastrelor. După ce reușești să furi o amuletă foarte prețioasă din camera mortuară, afli cu stupoare că acesta era singurul obict care reușea să-l țină pe Set închis în sarcofagul său. Și aventura reîncepe, din nou frumoasa amazoană va trebui să salveze lumea. So, let's rock!









NBA Basketball 2000

Baschetul este unul din sporturile care prinde pe zi ce trece tot mai mulți fani. Iar magia NBA-ului nu are egal. Fox Interactive s-a hotărât să încerce și ei marea cu degetul și lucrează acum cu spor la NBA Basketball 2000. Vor reuși ei oare să se ridice la standardele impuse de Electronic Arts și al său NBA Live? Doar timpul ne va putea răspunde. Eu, ca un fan feroce al baschetului, le urez succes și de abia aștept să-i fac praf... pe colegi!





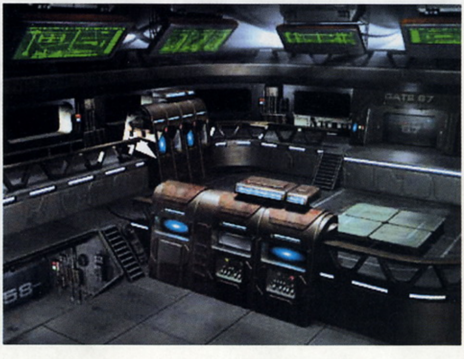


Veşti de la NovaLogic

Pentru toți fanii seriei Privateer am o veste foarte bună. NovaLogic se pregătește să lanseze în această toamnă un joc foarte asemănător, atât ca design cât și ca acțiune, cu cel mai sus amintit. Este vorba despre Tachyon: The Fringe.



Vreți să aflați mai multe? Păi... va avea cam zece tipuri de nave diferite care pot fi cumpărate, o mulțime de arme și accesorii, două campanii și suport multiplayer pentru 128 de jucători. Ce altceva puteați dori mai mult!?!





Release dates

1 octombrie
- Star Trek: Klingon Academy - Interplay

4 octombrie
- Flash Point - UbiSoft

12 octombrie
- Comanche 4 - Electronic Arts

15 octombrie
- Daikatana - Eidos

18 octombrie
- Monopolization - UbiSoft

20 octombrie
- Wheel of Time - GT Interactive

25 octombrie
- Nocturne - Gathering of Developers

26 octombrie
- FIFA 2000 - Electronic Arts

26 octombrie
- Monopoly II - Hasbro Interactive

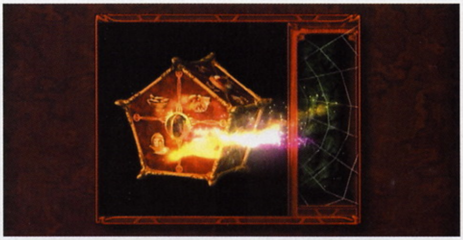
26 octombrie
- SU-27: Flanker 2.0 - Mindscape



Cutia pandorei e la Microsoft

Deși nu există prea mare legătură între legenda antică a cutiei Pandorei și jocul pe care cei de la Microsoft intenționează să-l publice în curând, un lucru este cert: vom avea parte de o grămadă de puzzle-uri. Așadar, dacă sunteți pasionați de astfel de jocuri și vreți să mai și călătoriți prin diverse orașe, așteptați până mai la toamnă și Pandora's Box vă va satisface așteptările.





Flash

Midway Games își îngroașă rândurile

Cei de la Midway Games au decis să coopteze în colectivul lor cât mai multe personalități din domeniul producerii și comercializării jocurilor de calculator. Una dintre acestea este Michael Ribero, care a mai lucrat la EA Sports. Să sperăm că cei peste 20 de ani de experiență vor avea un cuvânt greu de spus în viitoarele producții ale acestei case de jocuri.

Flash

Un nou joc

Cei de la Logic Factory, au tăcut mâlc, au lucrat conștinciosi, și acum ne-au dezvăluit motivul tăcerii lor. Acesta este noua lor producție Seeker, un joc a cărui acțiune se va desfășura pe mai multe planete, și care va presupune călătorii cu nave între aceste planete.

Jackie Chan's Stuntmaster

Iată că va apărea în sfârșit un joc ce are în centru figura celebrului actor și campion de arte marțiale Jackie Chan, joc ce va fi publicat de către cei de la Midway. Și cum în numeroasele sale filme acesta este nevoit să facă o mulțime de cascadorii, jocul ne va oferi șansa de a participa la scenele care implică asemenea acțiuni. Iar majoritatea acestor scene sunt cele de luptă. Așadar, să luptăm alături sau împotriva marelui actor.

Guillemont se extinde

Compania producătoare de controllere, Guilemont Corporation a decis să achiziționeze o companie similară aflată în dificultate. Este vorba de ThrustMaster. Această tranzacție va fi definitivată în luna septembrie. În curând vom avea deci mai puține firme de astfel de componente, și probabil de o calitate mai bună.

Magic: The Gathering



Despre Magic: The Gathering s-a mai scris, nu mult, dar s-a scris. Nu o să încep acum să povestesc cum a apărut jocul, care e tatăl lui, câte kile a avut la naștere, ce-a mâncat când a fost mic etc. Deși, poate ar trebui, având în vedere că scopul acestui articol este de-a populariza jocul în randul gamerilor de la noi din țară. Sunt lucruri mai importante, totuși, de spus, așa că am să sar peste partea mai sus menționată.

Probabil vă întrebați de ce ne legăm noi de un joc aparut acum „ț" ani. Păi, ar cam fi două motive. Primul din ele ar fi că nu o să discutăm numai despre varianta de calculator. Ca o mică paranteză: Electronic Arts și Wizards Of The Coast (producătorul MTG) s-au unit pentru a crea a opta minune a lumii: un joc de strategie pe Internet având la bază MTG. Jocul va opera cu obiecte virtuale asemănătoare cărților originale de MTG (sună cool nu?), care vor putea fi tranzacționate, cumpărate, sau, de ce nu, câștigate în duel. Dacă vreți, e un fel de Shandalar extins la scară planetară. Wow!. Jocul nu poartă încă un nume, însă „gurile rele" spun că de acest proiect se va ocupa personal Richard Garfield (uite că am pomenit și de tăticu' lu' MTG). De fapt acest subiect va ocupa, probabil, o porțiune infimă în cadrul rubricii. Mult mai interesant ar fi de prezentat varianta „reală" (well... nu știu cât de potrivit ar fi acest cuvânt aici, dar sper să se înțeleagă) a jocului. Varianta „reală" sună cam așa: se întâlnesc doi dudes (fani MTG obligatoriu), scoate ei (că e sub 50! - deocamdată) deck-urile (pachetele de cărți MTG, originale!), se bate, unu' din ei câștigă partida și pleacă acasă cu „potul". Interesant, nu? Dacă nu ați priceput, vă sugerez să vă cumpărați un deck și să veniți la noi în club (oops, mi-a scăpat!), să vedeți cum stă treaba!

A doua cauză ar fi... Ta Ta Ta Ta Ta Ta (a se auzi trâmbițe și surle)! Lume, lume! Am deschis un Club de MTG. Deocamdată suntem puțini da' viguroși, suntem tineri și avem viitorul în față, suntem... (pssst... gata cu aiurelile spune un coleg de lângă mine). Nu, acum serios, am deschis un CLUB. În scurt timp ne vom afilia la DCI (Duelist Convocational International) și, poate peste ani și ani, o să aibă și Romania propria echipă de MTG (în jurul nostru cam toți au, excepție făcând bineînțeles Bulgaria și... Marea Neagră). Oricum mai jos probabil o să vedeți și o reclamă la chestia asta.

Să trecem puțin și la partea de prezentare a conceptului de joc (valabilă atât pentru versiunea reală cât și pentru versiunea de PC). În jocul de Magic se pot înfrunta 2 până la 8 jucători (conceptele jocului în echipă o să le prezentăm într-un articol următor), fiecare jucător reprezintă un magician voinic care se luptă pentru controlul unui Magic Realm (în general masa de bucătărie sau cea din sufragerie), utilizând „o tonă" de



vrăji, care mai de care mai potente. Jucătorul are la dispoziție peste 3500 de cărți din care să-și alcătuiască deck-ul și, credeți-mă, că fiecare partidă este o experiență unică. În general un deck este format din 60 de cărți (un număr optim atât din punct de vedere probabilistic cât și pentru a crea destule amenințări la adresa oponentului) și are două componente majore: mana și vrăjile. Este esențial să știi de câtă mană are nevoie deck-ul tău pentru a funcționa corect și, evident, pentru a câștiga!

Am uitat să vă spun ca în MTG există 5 clase de magii, fiecare având o culoare. De la stânga la dreapta, în ordinea numerelor de pe tricou, acestea ar fi: Roșu, Negru, Albastru, Alb și Verde (știu, albul și negrul nu sunt considerate culori dar treceți și voi cu vederea). Ce legatură are asta cu sursele de mană? Păi... fiecare culoare își extrage energia magică dintr-un „land" specific (basic land). Astfel: Albului îi corespunde Câmpia, Roșului - muntele, Albastrului - insula, Negrului – mlaștina iar Verdelui - pădurea cea răcoroasă și frumoasă.

Și ... cam atât pentru acum, dar sper să citiți și în numerele viitoare următoarele articole despre MTG. Chiar acum mă zbat să realizez o pagină separată de MTG (să aibă și jocul acesta locșorul lui!), astfel că, data viitoare, să nu vă mai întâlniți cu MTG la rubrica de știri sau cine știe pe unde. Pentru relații sunați la redacție și cereți cu unul din realizatorii acestei rubrici.

K'shu & Kobold

TOP TEN

Ce s-a mai întâmplat luna aceasta, ce jocuri mai sunt în top? Vedeți mai jos! Așteptăm în continuare taloanele voastre! Bye! Până luna viitoare!

Titlul	Producător	Locul	Tendința
Half-Life	**Sierra**	1	⇔
StarCraft	Blizzard	2	⇔
Heroes III	3DO	3	⇔
Unreal	Epic Mega Games	4	⇧
Need For Speed 3	EA	5	⇩
Quake II	ID Software	6	⇧
Alpha Centauri	Firaxis	7	⇧
Tomb Raider III	Eidos	8	⇔
Dungeon Keeper II	EA	9	⇧
Fifa '99	EA	10	⇩

Completează, decupează și trimite!

1. ________
2. ________
3. ________
4. ________
5. ________
6. ________
7. ________
8. ________
9. ________
10. ________

Abonează-te acum!

Abonează-te și primești revista în cel mai comod loc cu putință: ACASĂ!



40%

Abonează-te la prețul vechi și economisește peste 40%. Oferta este valabilă până-n decembrie, așa că nu ezita.

Pentru a te putea abona este suficient să completezi talonul de la pagina 96, să plătești la poștă prin mandat poștal și să trimiți talonul pe adresa redacției însoțit de dovada plății. Mai multe detalii la pagina 96 unde se află talonul de abonament.





Test Drive 6

La început a fost numero uno, apoi a fost... Iată că am ajuns la cel de-al șaselea capitol din povestea numită Test Drive. Oare ce surprize ne va aduce această nouă realizare?



Despre simulatoarele auto s-au spus o mulțime de lucruri și cu siguranță se vor mai spune și de acum încolo. Acest gen reprezintă, după umila mea părere, cea mai tare realizare din acest domeniu atât de fascinant al jocurilor pe calculator. Cred că există sute de gameri care, la fel ca și mine, sunt înnebuniți după tot ceea ce este legat de mașini. Personal, sunt un împătimit al mașinilor și implicit al jocurilor în care apar acești bolizi sub capota cărora sunt înghesuiți sute de cai putere. Aceste realizări oferă posibilitatea fanilor automobilismului să își testeze măiestria într-ale pilotajului...

Anii care au trecut ne-au adus mai multe realizări de excepție. Nu cred că există cineva care să nu fi auzit de un titlu cum este Need 4 Speed, Motorhead sau Speed Busters. Mai bine să vedem cum stau lucrurile cu noul Test Drive. O.K.! Unul dintre primele simulatoare care apărea pe piață acum câțiva ani purta numele Test Drive. Acest nume i se potrivea de minune pentru că oferea gamerilor un adevărat test de îndemânare și pricepere, la volanul unor mașini de excepție. Acest titlu a fost atât de îndrăgit, încât cei care l-au realizat au creat încă o versiune și încă o versiune și tot așa până în prezent, când deja se gândesc la cea de-a șasea versiune Test Drive. Se pare că realizările de excepție de care vă vorbeam înainte (mai bine spus concurența) i-au obligat pe cei de la Pitbull Syndicate să demareze proiectul pentru realizarea lui Test Drive 6.

Contact și...MOTOR!

Unul dintre membrii echipei de realizatori afirma că doresc să creeze un titlu în care să existe o atmosferă de întrecere, combinată cu plăcerea de a conduce mașina. La fel ca și celelalte versiuni, Test Drive 6 va fi un joc în care nu veți avea probleme cu damage-ul mașinii care să vă afecteze manevrabilitatea mașinii. Aceasta este și ideea de bază de la care au plecat realizatorii. Rezultatul constă într-o combinație dintre o simulare reală și un arcade, adică un titlu care să poată fi jucat și de cei care nu sunt prea îndemânatici la volan.

Diferențele dintre TD6 și celelalte versiuni sunt apreciabile. Îmbunătățirile care au fost aduse nu sunt unele revoluționare însă destul de evidente încât să facă diferența de ceea ce am văzut până acum în ograda de la Pitbull Syndicate.

Pentru prima dată în istoria Test Drive, mașinile sunt împărțite în patru clase valorice, structurate după performanțele mașinilor. Spre exemplu, dacă veți opta pentru clasa Beginner, veți alerga cu mașini capabile de o viteză maximă de 150 Mph și cu un demaraj între 5.5 și 6.5 secunde de la 0 la 100 km/h. Cealaltă extremă o constituie clasa Super Class Models în care puteți concura cu bolizi ce pot atinge viteze de peste 200 Mph și cu un demaraj de 3.5 secunde de la 0 la 100 km/h. Odată ce v-ați ales clasa valorică în care vreți să jucați (oricum la început nu







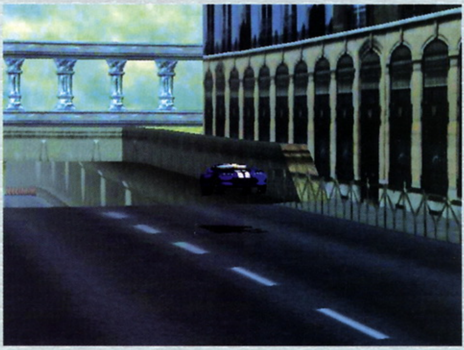


veți avea bani decât pentru Beginner) veți concura doar împotriva mașinilor care fac parte din această clasă. Pe parcurs puteți paria cu oponenții voștrii. Așa mai scoateți și voi un ban neimpozabil pentru a vă cumpăra o mașină mai tare, cu care veți putea concura la o clasă superioară, sau veți face upgrade mașinii pe care o aveți (motor, cutie de viteze sau suspensii).

Fiecare dintre cele 40 de mașini pe care le veți întâlni în Test Drive 6 au un mod diferit de manevrare și, bineînțeles, performanțe tehnice diferite. Este și normal, având în vedere că modelele au fost realizate după cele reale. Aceste diferențe constau în performanțele motorului, în stabilitate, în eficiența frânelor și în manevrabilitatea acestora. Una este să conduci un Chevrolet sau un Jaguar și alta este să pilotezi un Dodge Viper sau un Corvette.

Motorul toarce obosit...

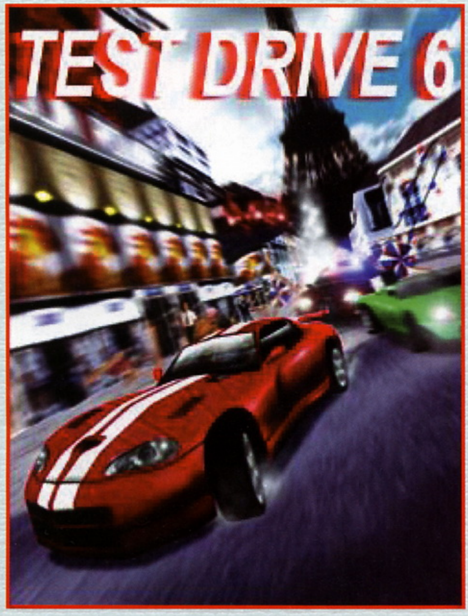
În ceea ce privește A.I.-ul, firma Pitbull Syndicate ne „promite" că va fi ceva nou. Asta înseamnă că oponenții vor fi deosebit de bătăioși iar domnii polițiști vor reacționa extrem de rapid la orice greșeală a voastră. Așa că aveți grijă mare.



Engine-ul a suferit mai multe modificări în comparație cu cel din TD5. Calitatea imaginilor a crescut considerabil. Acest lucru a fost posibil prin introducerea unor îmbunătățiri în ceea ce privește mașinile, background-ul sau efectele de lumini (umbre, reflexii). Peisajele pe care le veți observa în fundal sunt deosebit de bine realizate și extrem de variate. În concluzie, puteți concura prin oraș, la munte și-n păduri, pe ploaie sau pe ninsoare. Partea cea mai frumoasă este aceea că nu vei știi la ce să te aștepți: la o ploaie torențială sau la călduri toride care să îți coacă creierul sub cască. Au fost introduse acele obiecte destructibile care plac atât de mult gamerilor, cum ar fi indicatoarele sau unele terase din orașul luminilor – Paris.

De la an la an, fiecare versiune Test Drive a fost vizibil îmbunătățită. După câte s-au spus, se pare că nici această versiune nu îi va dezamăgi pe fanii acestui titlu, ba mai mult, îi va atrage într-o cursă nebunească a vitezei. Tot ce avem de făcut este să așteptăm ca Test Drive 6 să apară pe piață, după care să îl jucăm până ne ia foc tastatura, pentru că odată ce veți intra în această lume delirantă a vitezei nu vă veți mai putea opri.

Wild Snake



DATE TEHNICE

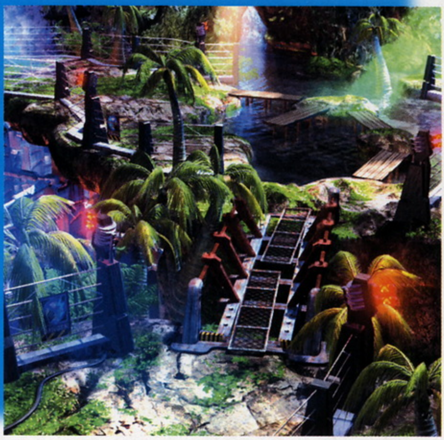
Gen: Auto	Procesor: Pentium 233
Producător: Pitbull Syndicate	Memorie: 32 MB
Distribuitor: Infrogrames	Direct 3D: Da
Data lansării: octombrie 1999	MMX: Da
	3DFX: Da
	Platformă: WIN 95/98
	Multiplayer: Da
	Joystick: Da

FINAL FANTASY VIII®



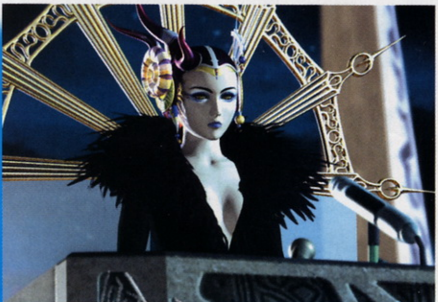
După ce ne-au uimit cu Final Fantasy VII, cei de la Squaresoft ne pregătesc o nouă surpriză pentru sfârşitul acestui an.

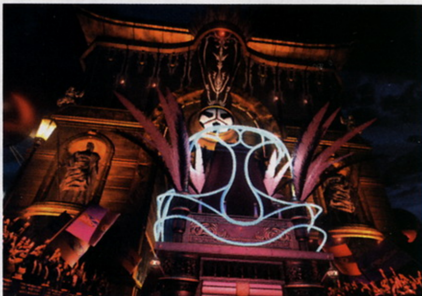
La început Final Fantasy se putea juca doar pe de consolă însă realizatorii jocului, mai precis firma Squaresoft, au decis că acest RPG este prea reuşit pentru a nu apărea şi în versiune pentru PC. Aşa a luat naştere Final Fantasy VII care, de fapt, reprezintă o reproducere fidelă după varianta pentru console. Astfel că în acel joc puteam (şi încă mai putem) regăsi toate elementele pe care le-am întâlnit pe console, cum ar fi: personajele atât de îndrăgite de noi (Aeris, Cloud, Vincent, Barret, Tifa, Cait sau Cid), background-ul inconfundabil (realizat într-o manieră originală) sau intriga jocului care ne-a ţinut ore în şir cu sufletul la gură, în faţa calculatorului. În completarea acestora (pentru varianta PC) vine o grafică 3D de cea mai bună calitate şi un design extraordinar al tuturor elementelor.



Cred că sunteţi de acord cu mine atunci când spun că succesul acestui joc s-a datorat în mare măsură acţiunii cât şi modului în care a fost structurată aceasta. Intriga din Final Fantasy se bazează pe sentimente, ceea ce înseamnă că fiecare dintre personajele din joc transmit câte ceva prin ceea ce spune.

Final Fantasy VIII reprezintă cea de-a opta versiune din seria de RPG-uri, lansată cu ceva timp în urmă de către firma Squaresoft. În momentul de faţă acest nou titlu nu se poate juca decât pe Play-Station-ul japonez dar, se pare, că o versiune pentru calculator va apărea în iarna acestui an. După ultimele sondaje „de opinie", în U.S.A. există foarte mulţi fani ai acestui joc, care cheltuie o grămadă de bani pentru a-şi achiziţiona jocul şi consola niponă necesară pentru a-l rula. Asta până atunci când varianta pentru American Playstation va apărea pe piaţă, într-una din lunile următoare. Se poate ca până la apariţia acestui articol deja să apară şi această versiune pentru consolele americane.







It's coming...

La fel ca și în versiunile precedente, acțiunea din Final Fantasy VIII este plasată într-o lume fantastică și plină de mister. Există foarte multe elemente stiințifico-fantastice, tot felul de vrăji și magii, care mai de care mai ciudate și o mulțime de monștrii care vor băga frica în voi. Fiecare dintre titlurile anterioare au adus câte ceva nou, ieșit din comun, iar Final Fantasy VIII nu face excepție.

După cum ne-am obișnuit, intriga reprezintă o parte deosebit de importantă a jocului. De data aceasta, acțiunea este structurată în jurul unui soldat numit Squall, care este prins într-un conflict psihologic dintre două facțiuni politice rivale. Seamănă cu ceea ce vedem în parlamentul nostru: băi,ho, liniște... Domnilor. Pe parcursul acestui conflict eroul nostru, Squall, va fi cuprins de o mulțime de întrebări referitoare la loialitate și la cei în care poate să se încreadă. Noi va trebui să îl ajutăm să găsească răspunsul la aceste întrebări care îl frământă pe prietenul nostru.

La fel ca și înainte, întregul dialog va fi nonverbal. Asta înseamnă că toate discuțiile vor avea loc sub forma unui text scris. Acest lucru reprezintă o trăsătură inconfundabilă pentru un produs din seria Final Fantasy. Probabil că dacă dialogurile ar fi verbale, această realizare nu ar mai fi atât de interesantă.

În comparație cu alte jocuri de acest gen, Final Fantasy VIII este o combinare, sper că reușită, dintre mai multe tipuri. Acesta nu este prea dificil de jucat. Ceea ce trebuie să faci este să te plimbi, să discuți cu personajele secundare din joc și să aduni tot felul de obiecte. Personajele sunt realizate poligonal într-o manieră originală, fără ochii mari și frezele ciudate cu care eram obișnuiți.

Fantasy...



La fel ca și la titlurile precedente s-a insistat destul de mult asupra detaliilor. Spunând asta, nu mă refer doar la personaje (despre care v-am vorbit mai înainte) dar și la celelate elemente grafice din joc. Scenele de luptă, deosebit de expresive, sunt presărate cu magii spectaculoase care fac tot deliciul jocului.

Deci, avem de-a face cu un joc extraordinar care are deja foarte mulți fani. Sunt convins că aceștia sunt deosebit de nerăbdători să joace și această nouă realizare a celor de la Squaresoft. Însă mai au de așteptat căci Final Fantasy VIII va apărea abia prin decembrie (mă refer la versiunea pentru PC). Să sperăm că acest nou titlu se va ridica la înălțimea predecesorilor săi. Spun asta pentru că ar fi păcat să se dea cu bâta în baltă după succesul pe care firma Squaresoft l-a avut cu versiunile anterioare.

Oricum, Final Fantasy VIII va fi cu siguranță unul dintre cele mai reușite RPG-uri ale acestui an. Versiunea pentru calculator va fi identică cu cea de pe Playstation. Probabil că singurele diferențe vor fi referitoare la in-terfață. Vom trăi și vom vedea! See ya!!!

Wild Snake







DATE TEHNICE

Gen: RPG	**Procesor: Pentium 200**
Producător: Squaresoft	**Memorie: 32 MB**
Distribuitor: Eidos Entertainment	**Direct 3D: Da**
Data lansării: nu știe berbecu	**MMX: Da**
	3DFX: Da
	Platformă: WIN 95
	Multiplayer: Nu
	Joystick: Nu

Infantry



Soldat!!! La raport!!!... Soldat!!!... Soldaaaaat!!!... Măi să fie, ăsta iar doarme în post!



În ultima vreme începi să numeri pe degetele de la o mână jocurile care nu au multiplayer. Toate produsele vin acum și cu această opțiune încorporată. De ce? Fiindcă gamerul se cam plictisește rapid de algoritmii oarecum rigizi ai AI-ului. Oricât de performant ar fi acesta, nu reușește să se ridice la nivelul unui oponent uman, îi lipsește spontaneitatea și originalitatea gândirii umane. De aceea confruntările între doi sau mai mulți oponenți organici au fost întotdeauna cele mai spectaculoase și mai captivante. Tocmai de aceea cei mai mari producători de jocuri au pus la dispoziția gamerilor servere pentru „on-line gaming", Battlezone-ul de la Blizzard sau Gaming Zone de la Microsoft fiind poate cele mai cunoscute. Ca urmare a acestei strategii și datorită succesului enorm obținut, unele studiouri s-au apucat să dezvolte titluri destinate în special multiplayer-ului on-line. Everquest este deja binecunoscut de toată lumea, Aheron's Call vi l-am prezentat. Astăzi a venit rândul unui alt membru al acestei societăți selecte: *Infantry.*

Harmless Games nu sunt tocmai novici în acest domeniu, echipa de aici a mai produs un astfel de joc, *Subspace*, care a fost distribuit atunci de Virgin Interactive. Pentru *Infantry* s-au decis asupra unei companii ceva mai sigure la ora actuală, **Brainscan Interactive**.



S-a mărit armata

Infantry este așezat într-un decor futurist în care jucătorul împreună cu personajul său se plimbă, evoluează și duc la capăt diferite operațiuni militare. **Harmless Games** estimează un minim de 150 de jucători, iar dacă produsul lor se va ridica la standarde, atunci s-ar putea să fie mult mai mulți. Grafica 2D s-ar putea să descurajeze pe foarte mulți, obișnuiți cu minunățiile de 3D-uri care ne înconjoară. Dar să nu uităm, în vizor se află un joc on-line în care cel mai important element este viteza de prelucare a datelor. O grafică prea complexă ar diminua enorm performanțele serverului. Oricum, titlul are destule elemente inedite care să ne facă să trecem cu vederea acest mic neajuns.

Armata este un sistem foarte complex, atât în ceea ce privește dotarea cât și organizarea. Vă dați seama câtă muncă a fost necesară pentru a creea feeling-ul de apartenență la un batalion sau un regiment. Armata (cea română probabil mai puțin) deține tehnică de vârf, pentru care, bineînțeles, e nevoie de specialiști pentru a le utiliza. Nenumărate arme (puști, pistoale, lansatoare de gre-







nade, lasere, mitraliere, dinamită, mortiere, etc.) și tot atâtea tipuri de vehicule (tancuri, motociclete, ambulanțe, elicoptere) sunt numai câteva exemple din dotarea soldatului din Infantry. Printre toate aceste vehicule se găsesc și unele pentru care e nevoie de un echipaj pentru a putea fi funcțional. În această situație se află și tancul. El are nevoie de un comandant sus în turetă, care să direcționeze manevrele, un șofer, un tunar, un mitralior și un inginer care să prelucreze informațiile obținute de senzorii tancului. Pe lângă aceștia, în tanc mai pot intra și patru infanteriști care pot fi debarcați pentru misiuni în care tancul este inutilizabil. Vă dați seama că fiecare membru din echipaj are anumite calități și „health" ceea ce poate face tancul mult mai vulnerabil. Normal, nu? Omoară-i șoferul și să vedem cum mai manevrează...

Hai că v-am amețit cu toate aceste funcții... Normal că nu o să le facă un singur soldat pe toate. Pentru fiecare există specialiști pe care ți-i poți seta la începutul jocului. Cel mai frecvent întâlnit va fi bineînțeles infanteristul, la urma urmei el formează grosul armatei, ele este mereu în linia întâi și tot el formează linia defensivă atunci când trebuie să aperi un teritoriu. Medicii sunt întotdeauna bineveniți, iar Harmless ne asigură că ei vor câștiga experiență prin vindecarea răniților, așa cum este și normal. Mecanicii sunt alți auxiliari cu un rol determinant în buna funcționare a unei armate. Domnii Repară-Tot nu puteau lipsi, nu-i așa? Ce armată e aia fără comandanți? Numai cei cu un „leadership" mare pot folosi anumite echipamente precum „coordination system" sau pot ordona bombardamente. Șoferii sunt și ei foarte apreciați și căutați. Mai sunt apoi unități speciale: „demolition men" care lucrează cu dinamita, „heavy weapon men" care sprijină din spate orice atac, spionii care sunt capabili de orice pentru a-și menține identitatea ascunsă. Pe lângă aceștia vor fi prezenți și psionicii (magicienii erei moderne)



care pot folosi tot felul de trucuri gen telekinezie, mind assault sau pirokinezie.

It's just killing, after all

Deja *Infantry* a început să capteze atenția a tot mai mulți gameri de pe întreg globul. Hărțile foarte mari (promise) ca și premiza de a lupta într-un sistem solar colonizat aproape în întregime, va putea „prinde" pe foarte mulți dintre noi. Și apoi în în vinele fiecăruia curge un pic de sânge de Rambo. Și, oricât de civilizați am fi, insticul primar de a ucide încă ne mai macină. Atâta timp cât acest lucru se întâm-plă într-o lume virtuală, totul este OK. Remarca aceasta este pentru toți acei care se bat cu pumnii în piept că jocurile acestea violente sunt izvorul atrocităților care se petrec peste tot. Poate liderii mondiali se vor hotărî într-o bună zi să-și ducă războaiele pe un server.

Claude

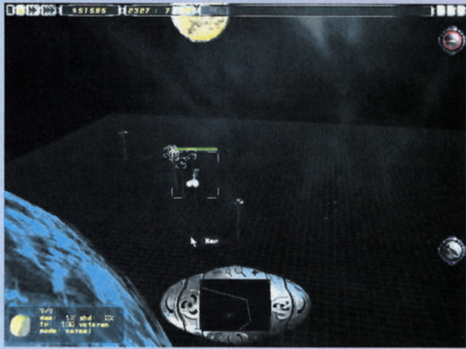




DATE TEHNICE

Gen: RPG on-line	**Procesor:** Pentium 200
Producător: Harmless Games	**Memorie:** 32 MB
Distribuitor: Brainscan Interactive	**Direct 3D:** Nu
Data lansării: primăvara 2000	**MMX:** Da
	3DFX: Nu
	Platformă: WIN 95
	Multiplayer: Only
	Joystick: Nu

Imperium Galactica 2



Viitorul şi spaţiul cosmic sunt două necunoscute pe care vom încerca să le descifrăm, cu ajutorul celor de la Digital Reality

Omul, de când se știe el, a visat... Și-a imaginat tot felul de creaturi, tărâmuri ciudate, întâmplări extraordinare. Dintre toate domeniile care i-au deschis orizonturile gândirii, poate cel mai mult l-a fascinat viitorul. Fie că era vorba de da Vinci și al său aparat zburător, de Jules Verne și submarinul căpitanului Nemo sau ghiuleaua cu care s-a călătorit până în lună, fie că e vorba de Star Trek și Babylon 5, toate acestea au reprezentat de-a lungul timpului dorințele și visele umanității. Dacă am construi avionul lui da Vinci și submarinul lui Verne, poate că nepoții noștri vor înființa primele colonii spațiale, vor fi pionerii spațiului cosmic asemeni temerarilor din *Imperium Galactica II*, un joc produs de **Digital Reality** și care va fi distribuit de **GT Interactive**.

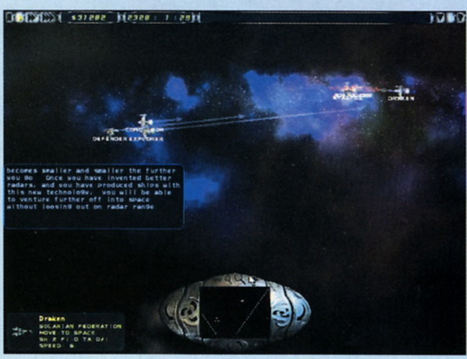


Nou și vechi

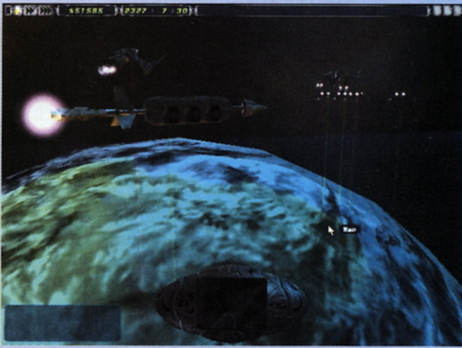
Cu ani buni în urmă a mai apărut un Imperium Galactica, un joc revoluționar cu ambiții mari. Era poate primul RTS spațial. Din păcate pentru el, faptul că fost primul nu prea i-a ajutat. Lipsiți de experiență și de niște repere după care să se ghideze, la care se mai adaugă și faptul că firma producătoare nu își deschisese de mult porțile, a făcut ca primul Imperium Galactica să aibe destul de multe lipsuri. Interfața nu prea reușită, linearitatea acțiunii și multe altele au scăzut considerabil plăcerea gamerului de a-l juca. Ideea nu a fost deloc rea și, învățând din greșeli, **Digital Reality** este pregătită acum să lanseze partea a doua a poveștii lor despre cucerirea spațiului cosmic.

În Imperium Galactica s-a încercat suprapunerea unui RTS peste o poveste. Era total diferit de strategiile anterioare, în care porneai de la un minim necesar și apoi depindea de tine acapararea întregului Univers. În Imperium Galactica porneai de la un simplu locotenent a cărui misiune era doar să patruleze sistemele și să protejeze navele imperiale și ajungeai până la rangul de Amiral când puteai deja conduce destinele imperiului tău. Din păcate, chiar dacă au fost câțiva care au apreciat acest lucru, majoritatea utilizatorilor nu au fost încântați, nu prea le-a plăcut ca într-un asemenea joc să nu existe libertatea de mișcare.

Din această cauză, *Imperium Galactica II*, cu toate că încă mai păstrează povestea pe fundal, poți să o ignori și să îți vezi pur și simplu de cuceriri și expansiune. De fapt vor fi trei povești, câte una pentru fiecare civilizație prezentă în joc. Oamenii vor străbate în lung și-n lat galaxia în căutarea „pietrei filozofale" care ascunde secretul imortalității, Kra'hen, o rasă de războinici ce au cam aceleași scopuri ca și klingonienii din Star Trek, iar Shinari sunt varianta Imperium Galactica a ferengilor.









Din câte au lăsat producătorii să se înțeleagă, fiecare dintre aceste story-line-uri vor mai avea și câteva mici sub-questuri. Dacă o să fie așa atunci *Imperium Galactica II* va fi ceva între Privateer și Master of Orion.

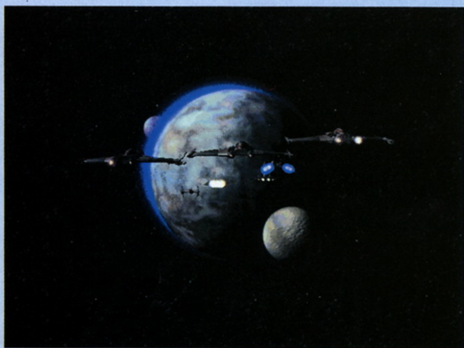


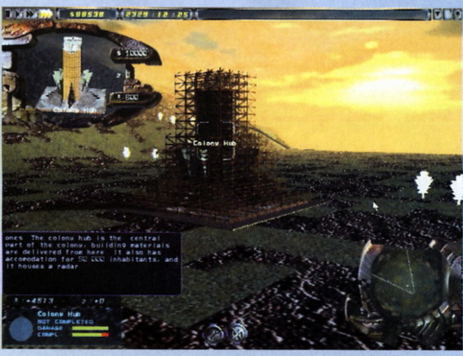
De patru ori X

Pentru cei care nu știu 4X reprezintă acel gen de titluri în care trebuie să-ți construiești un imperiu cu care să elimini concurența (**X**plore, **X**ploit, **X**pand, **X**terminate). *Imperium Galactica II* se înscrie fără nici o umbră de îndoială în această categorie. Va avea însă multe de dovedit, dacă dorește să se mențină în topuri, deorece cam în aceeași perioadă vor apărea pe piață Homeworld de la Sierra și Conquest: Frontier Wars de la Microsoft. Se va găsi deci într-o companie foarte selectă și trebuie să se ridice la nivelul lor. Nu putem spune că *Imperium Galactica II* nu are absolut nici o șansă. Va dispune de o grafică 3D de calitate la care se vor adăuga o mulțime de speech-uri și movie-uri. Dar cel mai important va fi bineînțeles gameplay-ul. Spionaj, confruntări spațiale, diplomație, comerț, trădări, piraterie, expansiune sunt doar câteva dintre ingredientele cele mai suculente ale unui produs 4X pe nume *Imperium Galactica II*. Cei mai mulți dintre noi vor fi atrași, cum e și normal, de încleștările dintre flote. Iar din acest punct de vedere, produsul celor de la **Digital Reality**, ne va delecta din plin adrenalina. De la imensele Battleship-uri până la fighterele punctiforme avem la dispoziție întrega gamă de nave galactice. Explozii spectaculoase, manevre ingenioase se vor peregrina prin fața ochilor noștri, în cel mai pur real-time (deși viteza se poate seta și se poate chiar opri jocul pentru a avea timp să dai toate ordinele).

A fost odată un Imperium Galactica, un vis frumos care a trecut ca o furtună și a fost uitat realtiv repede. Va urma *Imperium Galactica II* care va dori să facă ceva mai mulți purici pe la noi... **Digital Reality** cel puțin așa speră și trage cu sârg pentru a-l finisa la timp... Dar după cum spunea un prieten de-al meu, mai bine așteptăm mai mult dar să primim un produs de calitate decât să ne vină pe tavă mâine și să-l aruncăm la gunoi poimâine. Ar fi și păcat fiindcă cele patru sau cinci CD-uri pe care se va întinde *Imperium Galactica II* vor fora o gaură serioasă în buzunarul gamerului român care și așa se uită la fiecare leu cheltuit.

Claude





DATE TEHNICE

Gen: RTS	**Procesor: Pentium 166**
Producător: Digital Reality	**Memorie: 32 MB**
Distribuitor: GT Interactive	**Direct 3D: Da**
Data lansării: primăvara 2000	**MMX: Da**
	3DFX: Da
	Platformă: WIN 95
	Multiplayer: Da
	Joystick: Nu



Age of Kings

De ieri până azi, adică din trecut până acu', a trecut vreme lungă şi, de la AOE la *AOEII*, multe schimbatu-s-au.







Cu ceva timp în urmă, pe când pălise fulgeru' un copac de-l ajută pe om să-şi prăjească degetele de curiozitate în focul iscat, homo sapiens privi cu încredere luna, zicând că mâine o să fie mai bine şi că focul tocmai descoperit îl va ajuta să aibă o viaţă mai bună. Şi, iată că ziua de mâine a venit şi acum homo sapiens-ul nostru priveşte spre luna pe care nu o vede din cauza prea multor USS Enterprise-uri, parcate impertinent între el şi astru, zicând că ieri a avut loc o furtună electrică ce l-a ajutat să ajungă unde este, în ziua de azi. *Age of Kings* este un joc despre cele petrecute de ieri şi până azi, mai toate etapele evoluţiei omului, până la – evident – „epoca regilor" sau mai precis Evul Mediu.

O zi lungă

Este evident că omul a muncit ceva până să ajungă la



performanţele din ziua de azi. Dacă la început era vorba despre colibe făcute din vreascuri ţinute la un loc de nişte lut, în cele din urmă s-a ajuns la construcţii în toată regula, demne de cei mai renumiţi arhitecţi ai timpului. În acelaşi timp şi contactele între naţiuni s-au înteţit astfel încât au ajuns mai cu toţii să aibă graniţe comune şi implicit să-şi dea în cap din când în când, în speranţa acaparării de pământ, sclavi, supremaţie. Şi, dacă la început era vorba despre nişte omuleţi plini de curaj şi inconştienţi ce se aruncau, ţinând în mână o bâtă plină de ţepi, într-o luptă total dezorganizată, amintind de un viitor bambilici organizat prin şantiere la care participau nelipsitele cornete, ... ei bine, mai târziu au început să se mai deştelenească la creieri şi să treacă la arcuri, săbii şi magii. Şi, dacă ieri pe vremea Age of Empire luptele se dădeau la grămadă, acum fiecare om îşi va afla un loc de cinste în rândurile organizate de ăl de sus, pe numele său gameru', şi va asculta cu sfinţenie de comenzile date (şi dacă i se va cere să patruleze, să păzească sau să urmeze pe altu' atunci cu siguranţă asta va face, şi mai nou va da dovadă şi de mai multe nivele de agresivitate în ceea ce priveşte pe inamic). Inteligenţa sa artificială, lucrată de astă dată cu mai multă atenţie, îl va ajuta să îndeplinească toate ordinele primite.

Cu toate acestea, nevoia de avuţie s-a manifestat de la bun început, care are mai mult







potol sau aur, lemne sau pietre are avantaju'. Ar prinde bine și niște comerț pe mare care să sporească veniturile, pentru asta se făcură ba o piață, ba o rută pân' la aliați ca să-i păcălești cumva, doar-doar 'or face ceva resurse în plus. Născându-se astfel și primul broker al vremurilor respective, gata de jupuit în dreapta și în stânga pe toți și – ca să nu facem discriminare - pe toate.

Odată cu apariția oamenilor în locuri diverse ale planetei, s-au născut și națiile, diferite între ele la început prin limbaj – zicând fiecare după damblaua lui: câine, chien, dog și etc. – iar mai apoi prin arhitectură, înfățișare și tot așa. Pare-se că pământul s-a împărțit în 13 civilizații, care mai de care mai hotărâtă să scoată bâta și să dea în baltă pentru a-și improșca vecinul – fie că este franțuz, japonez, bizantin, viking, mongol sau celt. Fiecare a știut însă să fie pe cât se poate de original și diferit de ceilalți pentru a nu se crea prea mare confuzie și pentru ca fiecare să aibă un moț mai aparte. De aici și povestioarele de la care pleacă epopeea jocului, cu prea-urâtul dar voinicul Genghis Khan, prea-brava Ioana D'Arc, sau William Wallace mai departe scrie în carte, sau pe site-urile dedicate în întregime lu' AOEII.

Arboreles tehnologicus

În cele din urmă al de sus – gamerul – se obișnuiește cu mai toate mofturile fiecărei civilizații și-i pică una mai cu tronc pe care o alege spre a o conduce către culmile victoriei totale. În ajutoru-i sare *Microsoft* cu niște butoane prin meniu care să-i facă gamer-ului viața mai ușoară, dar în același timp lăsându-l să se ajute și singur prin crearea de hot-key-uri personalizate. În urechile-i sună, mai nou, mesaje cu atenționări în ceea ce privește imperiul și evoluția sa și asta tot pentru a facilita derularea jocului. Și, dacă tot început-am paragraful amintind de o victorie totală, trebuie să spun că și aici *Microsoft* a vârât câte ceva nou, astfel, gamerul, ce se plimbă cu mouse-ul dătător și curmător de viață pe câmpiile istorice din *AOEII*, poate face cunoștință cu victoria în trei moduri: fie cu bâta în mână asuprind și dominând pe dușman, fie jucând rolul bunului samaritean care ajută pe aproapele său – și cine este mai aproape de el decât chiar propria-i persoană – dacă tot s-a apucat de dat ajutoare, atunci se ajută cu ceva comerț pentru a dobândi supremație



prin bogăție și dragoste de bunuri materiale și nu spirituale. Un alt mod de a mai atinge... fericirea victoriei se poate face prin buna plată a arhitecților în vederea construcției de minuni ale lumii iar mai apoi, prin protejarea lor.

În funcție de preferințele liderului însărcinat cu manevrarea mouse-ului, se pot alege diferite metode de dezvoltare: astfel se pot fructifica înclinațiile spre agricultură, spre meșteșuguri sau spre militărie. Arborele tehnologic fiind completat cu vreo 100 de ramificații.

Singur cuc sau ca lupu'n haită

Dată fiind evoluția de azi a societății și a individului, Microsoft a dezvoltat pentru gamerii sociabili un multiplayer mode care, eu personal, sper să fie mai atrăgător decât cel din AOE-ul precedent. Orișicum click-ăritul în singurătate va fi cel puțin la fel de captivant ca în versiunea și add-on-urile precedente. Interesant mai este modul aleator de generare a hărților și Regicide-ul în multiplayer, gamerul trebuind să-și apere regele sau regina, în timp ce încearcă asasinarea regelui/reginei aparținând inamicului – prieten de altfel de scară, cartier sau planetă.

În cele din urmă, omul ce privea spre luna ascunsă în spatele USS Enterprize-urilor, se grăbi să-și termine gândurile înainte ca fumul combinatului din vale să-l separe total de astru și implicit de homo sapiens-ul de ieri...

Sergio



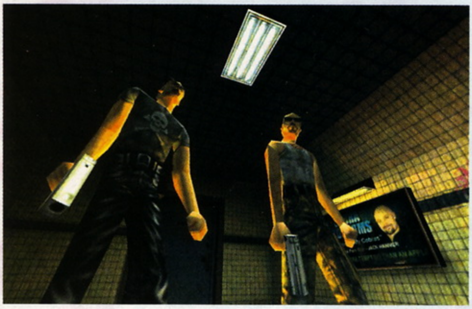
DATE TEHNICE

Gen: RTS	**Procesor:** Pentium 200, 32 MB
Producător: Ensemble Studios	**Direct 3D:** Da
Distribuitor: Microsoft	**MMX:** Da
Data lansării: septembrie 1999	**3DFX:** Da
	Platformă: WIN 95
	Network: Da
	Joystick: Nu

Soldier of Fortune



Un nou 3D shooter plin de pretenții. Bazat pe engine de Quake II mult modificat, *SoF* speră să intre în topuri.



Nu pare să se facă prea multă vâlvă în jurul acestui produs, probabil se speră să fie o mare surpriză pentru gameri. În acest sens el nu s-a prezentat la E3 în arena jocurilor de talie grea ci în în spatele ușilor închise. Titlul vine de la o revistă omonimă din America care tratează probleme legate de viața mercenarilor – de la reclame pentru arme aproape ilegale, până la articole despre dezvoltarea hormonilor masculini (!!?). Jocul nu vorbește despre hormoni ci despre violență fără limite, despre sânge în real-time și despre arme pe cât se poate de reale.



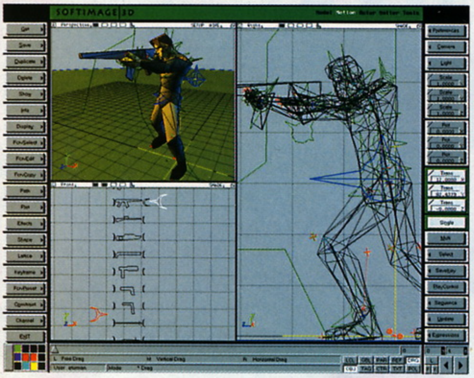
Puncul forte: realismul

Soldier of Fortune este produs de **Raven Software** și distribuit de Activision. Jocul se vrea cel mai violent 1st person shooter din acest an. Capturile pe care le puteți admira în acest articol vorbesc de la sine. Rămâne de văzut dacă nu vor exista probleme cu forurile ce militeză împotriva violenței din jocuri. Cu toate acestea, eu personal, sunt convins că nu vor fi probleme de acest gen în SUA sau în România, poate prin Anglia sau Germania, așa deci vom beneficia de o baie de sânge cam ca în filmele de mâna a doua cu vampiri.

Având ca punct de plecare engine-ul de Quake II, *Soldier of Fortune* plasează gamerul în rolul unui mercenar internațional, care călătorește pe tot globul într-o misiune menită să elimine organizațiile teroriste internaționale. Jocul are cam 25-30 de nivele care-l vor purta pe gamer prin America de Nord, de Sud, prin Japonia, prin Rusia, Africa și părți din Europa. Pentru poveste, cei de la **Raven Soft.** s-au documentat serios și au stat la o cafeluță chiar cu un fost membru din echipele Delta Force, un mercenar. Această poveste va permite integrarea în joc a unei muzici și a unor filme ce vor îmbunătăți în mod esențial la atmosfera. Gamerul va putea interacționa cu inamici sau cu mercenari prietenoși care îl vor ajuta pe ici pe colo în misiunea sa.

Engine-ul modificat din QII permite un nou sistem de modelare a personajelor numit GHOUL, acest sistem nu este unul ieșit din comun, adică personajele nu vor fi cine știe ce frumuseți ale naturii, dar permite 26 de zone de atac. În concluzie, corpul unui personaj este împărțit în 26 de zone, iar efectul armelor este diferențiat pe aceste zone, astfel dacă tragi într-un loc mai sensibil, personajul respectiv se va cocoșa de durere și va urla după mămica. Un alt avantaj este că gamerul va putea să ţintească arma unui alt jucător și să i-o zboare din mână sau să tragă, dacă se pricepe, în

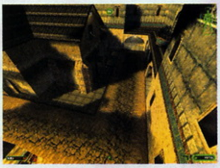
















grenadele de la brâu.

Unul dintre neajunsurile mai tuturor titlurilor de acest gen sunt clonele, personajele dintr-o categorie sunt identice – ca în Half-Life unde toți oamenii de știință arată la fel. Soldier of Fortune încearcă să rezolve această problemă, engine-ul lor suportă peste 100 de skin-uri diferențiate după modelele folosite. Pe lângă skin-urile folosite pentru a ilustra rănile, vor fi variații plecând de la un skin, ceea ce permite reprezentarea unei mulțimi de oameni care arată diferit.

Mediul înconjurător va fi și el făcut cu mare grijă, permițând un grad de interactivitate ridicat, mai pe placul nostru: puteți distruge o grămadă de lucruri. O altă schimbare la engine-ul de Quake II o prezintă realizarea spațiilor deschise – ca în Unreal – care vor fi pe cât se poate de realiste. Același lucru se poate afirma și despre arme. Vor fi în număr de 12 și în general sunt cunoscute, foarte puține fiind produse ale imaginației.

Multiplayer-ul va include mult îndrăgitul deathmatch mode precum și niște inovații cum ar fi Assassin – toți gameri vânează un jucător anume și Arsenal – folosești toate armele pentru a face cât mai multe puncte. Cei de la **Raven** vor să includă și multiplayer de echipe pentru Capture the Flag, dar nu se știe sigur dacă se va finaliza acest lucru la timp.

Gata...

Nu se știe dacă vor fi reacții dure în ceea ce privește nivelul ridicat de violență din joc din partea cenzorilor, dar sunt convins că cei de la **Raven** vor găsi o modalitate de a scoate titlul necenzurat pe piață, dacă nu vor apărea tot felul de patch-uri care să rezolve problema... Have fun!

Sergio





DATE TEHNICE

Gen: 1 st person	**Procesor:** Pentium 200, 32 MB
Producător: Raven Software	**Direct 3D:** Da
Distribuitor: Activision	**MMX:** Da
Data lansării: nespecificată	**3DFX:** Da
	Platformă: WIN 95/98
	Network: Da
	Joystick: Da

Harpoon 4

Deşi adâncurile mării sunt caracterizate de o linişte de mormânt, acolo jos se pregăteşte o luptă pe viaţă şi pe moarte



În curând vei avea ocazia de a participa la preparativele de luptă şi, mai ales, la marea bătălie. Dacă nu ne place la adâncime, vom putea opta pentru un vas de supra-faţă. Oricum am lua-o, vom participa la un conflict militar naval în care vor fi folosite cele mai noi tehnici şi instrumente de luptă. Această ocazie ne-o oferă cei de la **Ultimation**, prin noul lor combat simulator *Harpoon 4*. Făcând parte dintr-o serie destul de cunoscută, *Harpoon 4* realizează un salt destul de important faţă de predecesorii săi. Poate de aceea, producătorii au ales să-l numească aşa, chiar dacă un joc Harpoon 3 nu a existat. Prin trecerea direct la numărul 4 se evidenţiază diferenţele mari între acest ultim titlu al seriei şi predecesorul său.

Unul dintre cele mai importante elemente cu care vine această ultimă producţie a celor de la **Ultimation** este noul engine 3D, prin care tot aspectul jocului se schimbă. Prin faţa ochilor ni se vor perinda şi se vor lupta o mulţime de nave şi aparate de luptă conturate cât mai aproape de realitate.





Arsenalul militar

Şi dacă tot am vorbit despre aceste nave, nu putem să nu amintim numărul exact de unităţi militare prezente în *Harpoon 4*. Acesta este de 692 de astfel de unităţi, din dotarea a 14 armate din lume, probabil cele mai moderne. O adevărată enciclopedie militară modernă, nu-i aşa? Şi dacă asta nu este suficient pentru voi, să vă mai spun că imaginile prin care ne vor fi prezentate datele fiecărei misiuni vor fi imagini reale, luate prin satelit.

Misiunile jocului sunt inspirate din conflictele militare reale, dintre anii 1980-2000. De asemenea au fost introduse şi câteva misiuni construite pe evenimente care nu s-au întâmplat niciodată, dar nevoia de acţiune a condus la crearea lor.

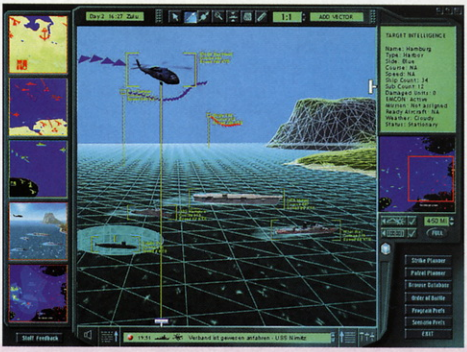
De-a lungul campaniilor din jocul celor de la **Ultimation** vei fi pus la comanda a patru grupuri militare: un grup de acţiune la suprafaţă alcătuit din vase de luptă, un grup de transportoare care vor avea la bordul lor trupe de uscat, o forţă submarină, alcătuită bineînţeles din submarine de toate tipurile şi un grup de transportoare amfibii ale armatei. Toate aceste grupuri, executând ordinele tale precise, vor avea de îndeplinit o mulţime de obiective, care de care mai variate, situate în diverse teritorii ale globului. Cel mai des întâlnite vor fi misiunile din zona aşa-zisului pact de la Varşovia. Mai pe scurt, intriga este destul de captivantă, piesele pe care le avem la dispoziţie sunt demne de marile armate ale omenirii. Aşadar, la luptă, că nu avem timp de pierdut!













Elementul nou pe care cei de la **Ultimation** îl aduc, este reprezentat de dispariția definitivă, în cazul distrugerii, a unui vas sau a unui submarin. Dacă acesta a fost distrus, nu va mai apărea pe toată durata jocului, în timp ce în cazul avarierii, își va relua locul în flotă după un anumit număr de misiuni, în care se presupune că a fost reparat.

We need fire support

Pe parcursul jocului vei avea diverse surprize, care vor face cât mai captivantă acțiunea. De exemplu, vei avea misiunea de a debarca pe un țărm anume, trupe de uscat. În momentul în care vei părăsi zona respectivă și vei ataca un alt obiectiv, trupele tale vor solicita sprijin militar. Vei fi nevoit să te întorci și să „le asiguri spatele" până la ocuparea unei poziții mai sigure.

Și cum tehnica militară de astăzi a făcut adevărate minuni, și un conducător de flotă adevărat trebuie să fie bine informat, ai la dispoziție câteva monitoare cu ajutorul cărora poți afla tot ceea ce se poate afla. Informațiile utile pot varia de la cât de groasă este calota de gheață sau cât de deși sunt norii, până la date venite prin satelit. În total ai la dispoziție peste 20 de astfel de monitoare.

Deși interfața din *Harpoon 4* are forma unei hărți bidimensionale, cei de la **Ultimation** plănuiesc introducerea unei ferestre cu o vedere panoramică 3D asupra câmpului de luptă, pentru a face cât mai plăcută bătălia. Asta în cazul în care vei ieși învingător pentru că, în momentul în care lucrurile nu stau prea bine pentru tine, nu cred că te vei putea bucura de această priveliște.

De încheiere

Privit din punctul de vedere al graficii, jocul celor de la **Ultimation** nu strălucește, dar nici nu cred că se intenționa acest lucru. Că doar în momentul în care privești monitoarele pe un vas militar, în toiul luptei, nu admiri aspectul grafic, ci te concentrezi asupra evenimentelor, nu? Oricum o să avem parte de o mulțime de explozii și de alte asemenea efecte care vor colora puțin peisajul bătăliei.

Cât despre sunete, mai bine vorbim când punem mânuța pe o versiune completă a jocului, că nu prea sunt multe de spus actualmente. Huruit de motoare, zgomot de explozii și de arme, o gălăgie de nedescris, presărată cu momente de liniște în care se vor face pregătirile.

Ar mai fi de spus că producătorii au dotat jocul cu un editor de misiuni, pentru cei care se plictisesc de peisajul mărilor nordice. Suportul pentru multiplayer va completa garnitura care va însoți jocul. Tot ce vă pot spune este că puțină răbdare nu strică și, poate, va merita.



Dr. Pepper

DATE TEHNICE

Gen: Combat Simulator	**Procesor:** Pentium 200, 32 MB
Producător: Ultimation	**Direct 3D:** Da
Distribuitor: SSI	**MMX:** Da
Data lansării: decembrie 1999	**3DFX:** Nu
	Platformă: WIN 95/98
	Network: Da
	Joystick: Da

Panzer General 3D: Assault

Herr General... Führer-ul doreşte să te vadă... Are nişte planuri mari...



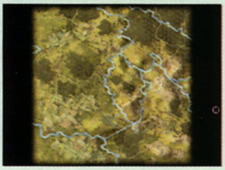
Ah! Nostalgia... Cu mulți ani în urmă mă uitam la televizor, la o emisiune despre calculatoare, pe care domnul Mironov a avut inspirația să o prezinte. Era, dacă îmi aduc aminte bine, prima emisiune de televiziune de acest gen. Printre altele prezentau și jocuri, iar într-o duminică, atracția emisiuni a fost... Panzer General. Fiind un strateg înrăit, care îmi pierdeam zile și nopți cu Civilization și Master of Orion, am rămas mască și nu-mi mai dezlipeam ochii de pe ecranul televizorului. Nefericirea a făcut ca eu să intru în posesia acestui titlu mult mai târziu, când deja nu mai era tocmai o noutate. Aceasta însă nu mi-a știrbit cu absolut nimic plăcerea de a-l juca, nici mie și nici prietenilor mei. Unul dintre ei a fost atât de prins de acesta încât devenise o bibliotecă ambulantă de „Panzer General". Cunoștea toate trupele pe de rost cu denumire și caracteristici. Dar timpul a trecut și, odată cu el, am văzut trecând ca fulgerul prin hardul personal Panzer General 2. Ce m-a impresionat cel mai mult a fost apariția liderilor și „overun atack"-urile desfășurate de tancuri. Timpul se scurge ireversibil și praful a început să se aștearnă peste cutia cu Pnazer General 2. **Strategic Simulation Inc.** însă nu ne-a uitat, și, în această toamnă vom primi „cadou" *Panzer General 3D:Assault.*

Haaaaaalt! Wer is dort?

Toate „continuările" au tendința de a așeza același joc într-o grafică mai bună sau eventual să treacă la 3D, plus câteva mici modificări pe ici pe colo. Strategic Simultion Inc. s-au ferit cât au putut de a cădea în același păcat. Deci și prin urmare, vom avea un Panzer General nu numai 3D, dar și cu un stil de joc complet diferit. Rămâne fidel turn-based-ului și hexagoanelor atât de familiare, dar nu se mai pune atât de mult accentul pe echipamentul militar cât pe oameni, mai precis pe lideri. Nu vi se pare normal? Poți să ai tu echipamentul cel mai tare, dacă nu-l dai cui trebuie o să te trezești că mai mult te încurcă decât să te ajute.

Cei care au mai jucat Panzer General știu cum funcționau „mutările" de pe hartă. Luai trupa, o mutai, eventual mai avea dreptul și la un atac, după care acea unitatea aștepta liniștită turn-ul următor. Lucrurile s-au schimbat radical în Panzer General 3D: Assault. Trupele au acum un ofițer care le comandă. Aceștia sunt și ei oameni, unii sunt mai buni, alții mai slabi, unii se adaptează mai rapid la condițiile de front, alții nu. Cu cât un ofițer este mai bun cu atât mai multe ordine poate da în timpul unui turn. Ia gândiți-vă ce o să facă un Panzer cu un ofițer foarte bun. Poate ataca chiar de cinci-șase ori în timpul unui turn. Se reaprovizionează în același turn și apoi iar atacă. Adevărat dezastru în liniile inamice, ce mai! O să ziceți poate: „Ah! Da, așa e foarte ușor! E o plimbare prin cartier!". Ei bine, vă înșelați. Și asta nu numai fiindcă și adversarul poate face același lucru, ci fiindcă strategiile se schimbă complet. Te poți trezi cu vreo trei divizii de tancuri în spatele liniilor fără să realizezi cum au reușit să treacă linia frontului. Muniția are și ea un rol vital și trebuie să fii cu ochii pe ea tot timpul. Din fericire Strategic Simulations Inc. ne-au ușurat un pic sarcina. Atunci când o unitate mai are puțină muniție îți vântură rapid prin fața ochilor un steag galben, iar dacă s-a dus și druma aia de cartușe, atunci vor flutura cu disperare un steag roșu.









Mărunțișuri



Eh! Nu puteau lipsi nici aceste mici modificări (nesemnificative) despre care vorbeam și care au ca scop doar încântarea retinei gamerului. Deja, de mult-trâmbițata trecere la grafic 3D, am menționat, așa fugitiv în debutul articolului. S-a mai lucrat un pic la naturalețea mișcărilor pe care le execută trupele. Ca o mică observație, șenilele tancurilor au început să scoată praful din drumuri. Infanteria când se deplasează se îmbarcă în camioane și debarcă automat la destinație fără să mai aștepte turnul următor. Artileria în schimb continuă să-ți mănânce un „action" pentru debarcare. Toate trupele au primit acum și câteva acțiuni specifice unității de care aparțin. Artileria poate executa „aiming atack", recon-urile se pot camufla, bombardierele dezlănțuie un „dive bombing", fighterele pot executa un zbor în nori care pot influența serios desfășurarea bătăliei. Ar mai fi de adăugat aici, la mărunțișuri, faptul că poți roti harta și nu lipsește nici zoom-ul. Iar headquarter-ul, locul ăla de unde cumpărăm trupe noi, a primit o față mai milităroasă. Arată acum ca o cazarmă cu un super-cort în care întâlnești toate unitățile disponibile, încă un cort în fața căruia stau frumos aliniați, în costumele de paradă, ofițerii și cortul-comandant de unde ai acces la opțiunile jocului.

Toate lucrușoarele acestea cu care v-am plictist acum, veți avea ocazia să le vedeți cu proprii ochi destul de curând. **Startegic Simulations Inc.** plănuiește lansarea titlului în septembrie. Ca un veteran adevărat, care are la activ atât Panzer General cât și Panzer General 2, aștept nerăbdător să înceapă campania celui de-al III-lea Reich. Ș nu numai fiindcă, din câte au lăsat **SSI** să se înțeleagă, vom avea patru campanii diferite; câte una pentru fiecare mare putere angrenată în acest conflict: Germania, Franța, Anglia și Statele Unite.

Achtung! Achtung! Der Panzer ist wieder da!

Claude



DATE TEHNICE

Gen: wargame/turn-based	**Procesor:** Pentium 166, 32 MB
Producător: SSI	**Direct 3D:** Da
Distribuitor: SSI	**MMX:** Da
Data lansării: septembrie 1999	**3DFX:** Nu
	Platformă: WIN 95/98
	Network: Da
	Joystick: Nu

Star Wars: Force Commander

Dacă tot vedem un nou film Star Wars pe marile ecrane, de ce n-am avea ceva nou și pe micile monitoare?

Nu cred să existe cineva care să nu fi jucat măcar o dată în viață un joc Star Wars. Și asta nu pentru că sunt foarte multe, toate opera aceleiași companii, **Lucas Arts**, ci fiindcă aveau acel ceva ce ne ținea lipiți de tastaturi, șoareci, monitoare, fără să mai avem nevoie de nimic altceva. Toate jocurile acestui univers au fost fie shootere, fie simulatoare spațiale, fie adventure. Anul trecut **Lucas Arts** a făcut primul pas într-un gen cu totul nou. Este vorba de strategii și bineînțeles de Star Wars: Rebellion. Anul acesta, mai precis în toamna aceasta, al doilea mare pas în acest domeniu va fi făcut odată cu lansarea unui nou RTS, *Star Wars:Force Commander*. După ce am văzut Star Wars Episode 1: The Phantom Manace, atât în cinematografe cât și pe computerele proprii, sunt curios care va fi impactul produs de *Force Commander*, în condițiile în care RTS-ul este cel mai apreciat gen de jocuri la ora actuală și mai ales datorită nenumăratelor titluri apărute deja anul acesta.





Încă un Jedi

Războiul dezlănțuit intre cele două părți, Rebeli și Imperiu, se manifestă în diverse forme pe mai toate planetele amintite în trilogia Star Wars: Hoth, Yavin și chiar în inima Imperiului pe Coruscant. În *Star Wars: Force Commander* acest conflict este privit din două perspective: cel al unui lider rebel și cel al unui comandant imperial. Pe oricare dintre aceștia îi vei alege, vei participa la mai multe bătălii importante, ce au avut loc în diferite colțuri ale galaxiei. Fiecare dintre aceste bătălii are în general cam trei misiuni de îndeplinit. Toate aceste campanii acoperă în mare întreaga trilogie Star Wars, de la distrugerea Alderaan-ului (Star Wars: A New Hope), până la eroic, rezistență rebelă de pe Hoth (The Empire Strikes Back).



Ca la orice RTS vă veți întreba probabil, ce tipuri arme sau clădiri vom avea? Răspunsul nu este foarte complicat, având în vedere că s-a lucrat după licența Star Wars. Vom întâlni toate tipurile de vehicule Star Wars cu care am făcut cunoștință deja. X-Winguri, A-Winguri, Tie-Bombere, Snow Speedere, AT-AT Walkere vor fi prezente toate, dar acestea nu acoperă totalul de 100 pe are ni l-a promis **Lucas Arts**. Să nu uităm și de obișnuita „carne de tun" sau trupele de infanterie, soldații rebeli de o parte și stormtrooperi de cealaltă. O să avem și tipuri de arme noi, cine știe, poate vom avea chiar și Jedi.

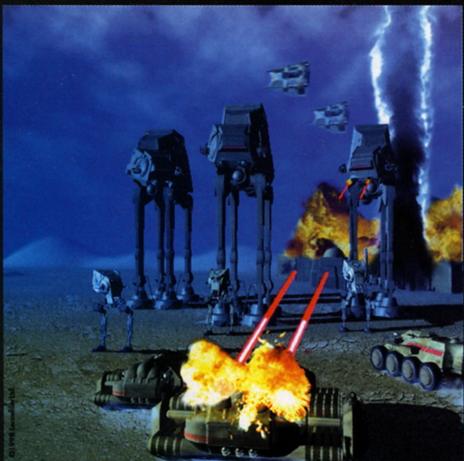
Toate aceste unități vor fi folosite în diverse misiuni tactice, care vor consta fie în clasicul „construiește-ți baza repede și elimină dușmanul", fie în cucerirea unor puncte cheie sau chiar să menții rezistența suficient timp pentru ca forțele aliate să se poată retrage (așa cum a fost cazul rebelilor în bătălia de pe Hoth).



The $-Force Be With You!

V-am câștigat atenția? Hai atunci să vă mai retez un pic din entuziasm. Dacă vreți să jucați Star Wars: Force Commander stați cu ochii pe cursul valutar și rugați-vă să scadă dolarul ca să puteți achiziționa și voi din alocația proprie un Voodoo. Lucas Arts a atenționat deja întreg mapamondul că acest titlu are o grafică super-extra-senzațională și fără acest accesoriu mărunt, nu veți putea face altceva decât să visați la Star Wars și de nervi să mai împușcați niște stormtrooperi în Dark Forces 2. Stau și mă întreb: o fi cumpărat Lucas Arts acțiuni la alte companii de ne tot bagă pe gât tot felul de accesorii? Dacă vă mai aduceți aminte, X-Wing Alliance nu puteai să-l pornești dacă nu aveai un joystick.







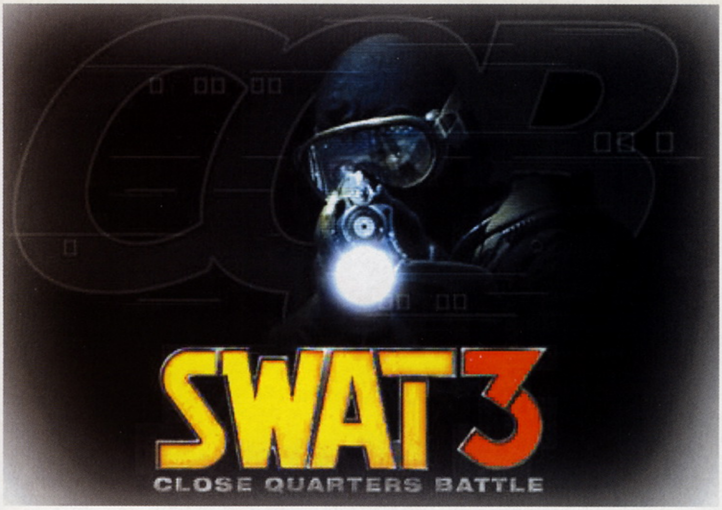
Având în vedere grafica care mi-a izbit retina și atenția acordată celui mai mic detaliu, nu consider deloc exagerată pretenția celor de la Lucas Arts de a poseda un accelerator 3D. Ceea ce nu știu ei este că dai leafa părinților pe vreo trei luni pentru a achiiționa unul. Deh! Dar românul este răbdător și muncitor și într-o bună zi va avea și el ca tot occidentalul cele mai tari aparate și accesorii.

După cum spuneam în debutul acestui articol, nu știu cât de bine va fi primit acest joc, mai ales aici la noi, pe plaiurile mioritice. Oare ce inovații se mai pot aduce în acest domeniu? Numai timpul ne va putea răspunde. În favoarea lui Force Commander ar fi licența Star Wars și grafica excepțională. Sau poate multiplayerul, care oricum este destul de limitat datorită numărului mic de combatanți, doar doi de fapt. Răspunsurile la toate aceste semne de întrebare le voi afla în toamnă și garanta vi le voi împărtăși.

Claude

DATE TEHNICE

Gen: RTS	**Procesor:** Pentium 200, 32 MB
Producător: Lucas Arts	**Direct 3D:** Da
Distribuitor: Lucas Arts	**MMX:** Da
Data lansării: toamnă 1999	**3DFX:** Da
	Platformă: WIN 95/98
	Network: Da
	Joystick: Nu



Acolo unde răul este foarte greu de învins, acolo unde nimeni nu poate înfrânge forțele criminale, doar ei reușesc să restabilească liniștea: forțele de elită SWAT.

Suntem în Los Angeles în anul 2005. Forțele criminale sunt acum mai puternice ca niciodată. Loviturile care vin din partea acestor forțe sunt tot mai dese. Sunt vizate locuri publice în care numărul potențialelor victime este mare. Situațiile cu care echipa SWAT se confruntă sunt extrem de variate: capturarea de suspecți periculoși și înarmați, eliberarea de ostateci, protecția anumitor personalități. În fiecare dintre aceste misiuni, viața membrilor echipei este permanent pusă în pericol. Dar acest lucru este mai puțin important. Ceea ce contează este îndeplinirea scopului misiunii.

Pe baza activității forțelor speciale ale armatei, au fost create o grămadă de jocuri care au avut în oarecare măsură priză la public. Cele mai importante titluri din această categorie ar fi: Delta Force, Spec Ops, Rainbow Six și, mai nou, Hidden&Dangerous. Dacă aceste producții nu mai sunt pe gustul gamerilor, în curând vom avea ocazia să punem mâna pe noi titluri cum ar fi Delta Force 2.

Nici cei de la **Sierra Studios** nu stau cu mâna în sân, ci lucrează intens la o producție care promite să ajungă pe undeva prin vârful topului acestui gen. Este vorba despre *SWAT 3: Close-Quarters Battle.* În cele ce urmează, vom încerca să trecem în revistă caracteristicile de bază ale acestui titlu, în măsura în care informațiile dezvăluite de producători ne permit acest lucru.

Gata de intervenție

SWAT 3: Close-Quarters Battle este alcătuit din 20 de misiuni care se vor desfășura în Los Angeles, în viitor, în anul 2005. Aceste misiuni se vor desfășura în locuri, care de care mai variate, dar care există și în realitate. Vom avea ocazia să pătrundem în celebrul Convention Center, în diverse parcuri de distracție, locuri publice, într-un hotel, într-o bancă, într-un post de televiziune și chiar în rețeaua de canalizare a orașului. Aceste locuri sunt create pe baza fotografiilor pe care producătorii le-au făcut, astfel că sunt extrem de bine reproduse.

Vei intra în pielea comandantului unui grup de cinci persoane care vor avea de îndeplinit toate aceste sarcini. Deciziile tale vor influența nu numai succesul misiunilor, de ele depinde și viața subalternilor tăi. Se pune un accent destul de important pe elementul de strategie, mai ales că modul în care este abordat obiectivul este ales de către tine.

Elementul cu care cei de la Sierra Studios se mândresc cel mai tare este reprezentat de către AI. Vor exista mai multe tipuri de AI, în funcție de care vei întâlni diverse personaje, de la fundamentaliști fanatici sau teroriști internaționali, până la cetățeni certați cu legea, care îți vor încurca socotelile. Dar toate piedicile vor fi trecute printr-o abordare cât mai lucidă a situației. Și un bun conducător de echipă, ca tine, va fi capabil de o astfel de abordare.

Chiar și victimele vor răspunde în mod diferit la acțiunile echipei pe care o conduci. Toate aceste manifestări diferite, pe care personajele le vor avea în fața acțiunilor tale, vor face din SWAT 3: Close-Quarters Battle un titlu în care plictiseala va interveni foarte greu. Nu va exista doar o singură cale de rezolvare a unei situații. Totul va depinde de abordarea tactică pe care o vei alege.

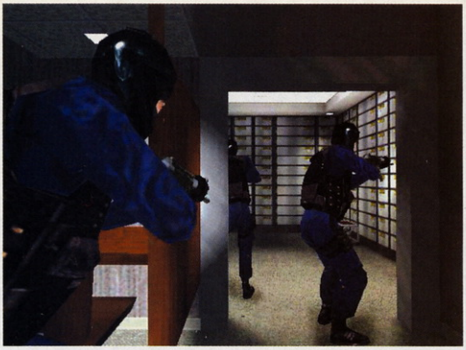
Acțiune pe bune

La realizarea producției lor, cei de la **Sierra Studios**









au lucrat într-o strânsă legătură cu Los Angeles Police Department. Au apărut astfel anumite elemente care amplifică atmosfera specifică operațiunilor speciale ale forțelor de poliție. Spre exemplu, diferite obiecte au primit coeficienți de durabilitate. Astfel, gloanțele care pornesc dintr-o armă pot penetra geamurile, obiectele de mobilier, sau pereții mai subțiri, însă dacă peretele care se află în calea proiectilului este mai gros sau dacă se trage de la o distanță mai mare, glonțul va ricoșa. Și cum jocul se vrea cât mai apropiat de realitate, colaborarea a mers mai departe. A fost cooptat Ken Thatcher, un fost membru al forțelor SWAT, cu peste 30 de ani de experiență, care prin sfaturile sale a ajutat echipa de producători.

De obicei operațiunile la care forțele SWAT participă presupun o limitare a folosirii armelor de foc. Uneori scopul misiunii trebuie îndeplinit fără a trage un foc de armă. Dar, ce este un shooter în care nu ai voie să folosești armele de foc? Pentru cei dornici de ceva acțiune palpitantă, au fost introduse misiuni în care inamicii vor trebui eliminați.

Deși se aseamănă destul de mult cu Rainbow Six există totuși o diferență majoră, care modifică tot aspectul jocului. Dacă în producția mai sus amintită știai dinainte ce te așteaptă în momentul în care intrai în clădirea în care va avea loc misiunea, în *SWAT 3: Close-Quarters Battle* vei fi nevoit să iei decizii în grabă, deoarece socoteala de acasă nu se potrivește cu cea din târg. Chiar dacă vei avea planurile clădirii în care intrii, nu vei cunoaște pozițiile adversarilor și va exista posibilitatea de a nimeri în mijlocul unui grup de teroriști înarmați până în dinți. Dar vei fi ajutat de către echipe speciale care îți vor comunica informații folositoare, de genul: „Mișcări suspecte la etajul al treilea".

Aproape de final

Privită în ansamblu, producția celor de la **Sierra Studios** arată destul de bine. Aspectul grafic se prezintă bine, efectele armelor sunt bine realizate, urmele proiectilelor vor rămâne pe pereții camerelor, fumul va invada



încăperile, astfel că te vei simți ca în mijlocul acțiunii. Mișcările personajelor au fost realizate folosind un model uman, un fost membru al forțelor SWAT. Sunetele vor fi pe măsură, explozii, detunături, țipete de groază.

Dacă *SWAT 3: Close-Quarters Battle* va fi sau nu prevăzut cu suport pentru multiplayer, nu se știe încă. Oricum jocul promite mult.

Dr. Pepper





DATE TEHNICE

Gen: Action **Producător:** Sierra Studios **Distribuitor:** Sierra **Data lansării:** noiembrie 1999	**Procesor:** Pentium 200, 32 MB **Direct 3D:** Da **MMX:** Da **3DFX:** Da **Platformă:** WIN 95 **Network:** Nu **Joystick:** Nu

Combat Mission: Beyond Overlord





Hai să facem un pac-pac scurt, acum vreo 50 şi ceva de ani, pe vremea războiului, şi să aplicăm şi puţintică strategie, să mai colorăm peisajul

Ne oferă această ocazie noul joc al celor de la **Big Time Software**, pe care aceştia îl catologhează drept un, şi aici vă rog mare atenţie, „turn-based simultaneous-execution 3D simulation of WWII". Cred că vă este destul de neclar în ce categorie poate fi inclus *Combat Mission: Beyond Overlord*. Ceea ce vă pot spune cu siguranţă, este că jocul arată destul de original şi că este bogat în elemente pe care nu prea le-am mai întâlnit până acum. „Să ne gândim la lumea din jurul nostru", ne propun cei de la **Big Time Software**. „Totul are trei dimensiuni. De aceea am încercat să creăm un joc în care totul, chiar şi cel mai mic detaliu, să fie 3D". Se pare că producătorii au reuşit acest lucru, şi, din punctul de vedere al aspectului grafic, puţine i se pot imputa producţiei respective.







La război

Acţiunea jocului se va desfăşura între anii 1944-1945. Teritoriile acoperite sunt destul de vaste. Vei avea ocazia să participi la debarcarea din Normandia sau la invadarea Germaniei. De asemenea poţi lupta fie de partea aliaţilor, fie de partea Axei. Scopurile misiunilor tale vor fi extrem de diverse. De la bătălii în câmp deschis la cucerirea de sate, de la mărşăluială prin codrii verzi până la lupte pe străzile unor oraşe, le vei face pe toate în momentul în care vei juca titlul celor de la **Big Time Software**. Scenariile şi campaniile din *Combat Mission: Beyond Overlord* sunt inspirate din evenimentele istorice reale, astfel că jocul are şi un oarecare caracter educativ.

Unităţile pe care le vei comanda de-a lungul jocului pot varia ca mărime. Poţi prelua comanda unui singur vehicul sau poţi comanda un întreg batalion. Alegerea va fi doar a ta şi, uneori, va fi destul de importantă. Să presupunem că ne aflăm într-un loc mai strâmt, nu în câmp deschis. Cu siguranţă că va fi mai uşoară folosirea unor grupuri mai mici de soldaţi, evitându-se astfel dezordinea.

Şi, dacă tot am vorbit despre aceste unităţi, să precizăm că ele sunt realizate extrem de detaliat, încercându-se o cât mai mare apropiere de realitate. Chiar şi vehiculele sunt realizate după o atentă studiere a modelelor reale, din acest punct de vedere, cei de la **Big Time Software** meritând toată lauda.

Ceva nou

Da, ceva cu totul nou la modalitatea de joc. Aceasta este împărţită pe ture, fiecare dintre acestea având o durată de exact un minut. Cum se desfăşoară toată tărăşenia? Destul de simplu. Vei da ordine într-o manieră pur turn-based, după care, timp de un minut, acestea vor fi executate real-time. Când acest minut ajunge la sfârşit, o altă periadă de ordine începe, şi tot aşa. Pare interesant, nu?

Un scenariu standard durează 40 de astfel de ture, sau 40 de minute de real-time. Există de asemenea şi campanii, dar nu ca cele cu care ne-au învăţat alte jocuri ale genului. Te vei afla la comanda unui grup care are de îndeplinit un singur obiectiv. Dar acest obiectiv este destul de greu de realizat, astfel că vei fi nevoit să lupţi chiar mai multe zile pentru atingerea lui. Lupta se va desfăşura pe reprize de









câte 20-30 de ture, după fiecare astfel de repriză urmând câte o perioadă de recuperare şi odihnă. Lupta se va extinde astfel şi pe perioada nopţii sau în orele timpurii ale dimineţii. Totul va depinde de abilităţile tale.

Pe parcursul bătăliei vei fi ajutat de anumite aparate, despre care nu se ştie sigur dacă existau şi în perioada celui de-al Doilea Război Mondial. Spre exemplu vei avea un dispozitiv cu ajutorul căruia vei identifica adversarii fără să-i vezi, cu ajutorul sunetelor. Pot interveni şi surprize, cum ar fi identificarea greşită a acestor ţinte. Ce să-i faci, aşa este în vreme de război. Depinde şi de unitatea care face identificarea. Dar ceea ce este cu adevărat important este că oricare unitate poate identifica inamicii şi chiar să raporteze activitatea duşmanului.

Şi-am încălecat pe-o şa...

... Şi am ajuns spre finalul articolului. Dar nu putem încheia atât de uşor. Trebuie să spunem câteva cuvinte, în primul rând despre grafică. Aceasta este destul de bună. Doar este 3D şi imită realitatea în ceea ce priveşte unităţile, vehiculele şi peisajele în care se desfăşoară acţiunea din



Combat Mission: Beyond Overlord. Au mai fost introduse şi efecte ca exploziile sau fumul, precum şi fenomene meteorologice ca ceaţa, noaptea şi altele. Oricum, pentru a putea rula decent jocul avem nevoie de o configuraţie destul de performantă şi bineînţeles de o plăcuţă 3D care să ne ajute puţin, cât poate şi ea sărăcuţa.

Despre sunete se poate spune doar că recreează atmosfera de pe front, prin răcnete, bubuituri, huruit de şenile. Peste toate acestea se suprapune din când în când câte o muzică care amplifică senzaţia de luptă care te va cuprinde în acele momente.

Jocul celor de la **Big Time Software** a fost prevăzut şi cu un editor de misiuni pentru băieţii care s-au plictisit de ceea ce oferă jocul, sau sunt prea puternici pentru misiunile şi campaniile acestuia. Mai sunt unii care nu vor fi mulţumiţi de faptul că unele aspecte ale celui de-al Doilea Război Mondial au fost uitate. Nu mai plângeţi, măi copii! O să aveţi ocazia să creaţi scene de luptă după propriul gust.

Există şi un oarecare multiplayer despre care nu se cunosc încă prea multe aspecte. Vom aştepta versiunea finală a lui *Combat Mission: Beyond Overlord* şi ne vom mai întâlni să mai discutăm atunci. Deocamdată trebuie să aşteptăm cuminţi şi răbdători, să-i lăsăm pe cei de la **Big Time Software** să-şi facă treaba cum trebuie, că doar e în folosul nostru până la urmă. Şi gamerii adevăraţi, ca noi, nu se plictisesc niciodată. Găsim noi ceva cu care să ne ocupăm timpul până la toamnă.

Dr. Pepper





DATE TEHNICE

Gen: real-time/turn-based strategy	**Procesor:** Pentium 200, 32 MB
Producător: Big Time Software	**Direct 3D:** Da
Distribuitor: Battlefront	**MMX:** Da
Data lansării: octombrie 1999	**3DFX:** Da
	Platformă: WIN 95
	Network: Da
	Joystick: Nu



Metal Fatigue

Undeva în viitor, roboții fac treburile oamenilor, şi chiar luptă în războaie în locul lor. Dar ordinele le dă tot homo sapiens.

Mulți gameri au văzut Starcraft și mulți plasează acest titlu pe primul loc în topul preferințelor. Însă, dacă sunteți un fan al RTS-urilor și vreți să încercați ceva diferit, o variantă ar fi reprezentată de noul titlu al celor de la **Zono**, care promite o adevărată schimbare în categorie, și anume *Metal Fatigue*. Ca să-l cităm pe unul dintre producătorii jocului Jason Hough: „We're looking to change the way strategy games work". Adică, într-o traducere mai liberă, ei vor să schimbe aspectul RTS-urilor. Lucru pe care, după părerea mea, din câte am văzut până acum nu prea l-a reușit. Majoritatea elementelor din joc au fost preluate de la marile producții ale genului. Terenul 3D și gestionarea de resurse ne amintesc de Total Anihilation, unghiul camerei și controlul ne duc cu gândul la Myth.

Cu toate acestea, există și câteva elemente noi, pentru care producătorii de la Zono merită toată lauda. Și unul dintre aceste elemente este reprezentat de un robot construit din componente care reprezintă unitatea de bază a armatelor tale.

Un morman de fiare

Oricare dintre acești roboți este o combinație de picioare, trunchi și brațe. Fiecare dintre acestea pot fi de mai multe tipuri, fiecare cu calitățile și slăbiciunile lor. Picioarele, spre exemplu, pot fi pentru alergare, pentru o țintire cât mai precisă sau pot fi prevăzute cu jump jets, care vor permite sărituri la distanțe mari. Pe lângă aceasta, robotul nostru poate fi dotat cu diferite arme, astfel că există o mulțime de posibilități de construire a unui războinic mecanizat, care de care mai distrugător. În plus, pot fi folosite și bucățile care rămân de la adversarii doborâți. Aceste bucăți pot fi folosite fie direct, fie pot fi mai întâi atent studiate și apoi fabricate in masă.

Alt element inovator este reprezentat de introducerea secvențelor animate. Acestea diferă în funcție de tipul armei cu care a fost distrusă victima. Un inamic răpus, nu va exploda pur și simplu. Vom asista la un mic filmuleț care va amplifica senzația de luptă care te cuprinde în acele momente. Încercând să compare din acest punct de vedere *Metal Fatigue* cu alt joc, Jason



Hough crede că producția lor se aseamănă cu Tekken. Adversarul nu cade imediat ci asistăm mai întâi la o mică secvență, un fel de Fatality din Mortal Kombat dacă vreți. Acțiunea din *Metal Fatigue* se desfășoară într-unul dintre cele trei medii: la suprafață, pe orbită sau underground. Toate aceste locații sunt legate între ele. Există vehicule sau unități speciale capabile să facă legătura între aceste medii. Deși trupele tale au fost învinse la suprafață, te vei putea dezvolta nestingherit pe orbită, pentru ca apoi să revii în forță și să-ți învingi adversarul, ca și cum nimic nu s-ar fi întâmplat. Cele trei dimensiuni vor putea fi observate prin intermediul a





trei hărți. Trecerea de la una la alta se va face prin apăsarea pe una dintre hărți. Imediat vom avea în față planul pe care l-am selectat.

Va fi odată ca niciodată

În ziua de azi se pune din ce în ce mai mare preț pe povestea care se află la baza jocurilor. Astfel că fiecare producție care se respectă, este construită pe un scenariu captivant. Este și cazul titlului nostru. Într-o lume în care se pune mare preț pe onoare și cinste, izbucnește un conflict între trei frați. Fiecare dintre aceștia își înființează câte o grupare numită CorpoNation. Între cele trei CorpoNation-uri existente izbucnește un război pentru supremația asupra tehnologiei de luptă extraterestre. Fiecare dintre cele trei CorpoNation-uri va avea unități arme și capacități diferite, astfel că nu va interveni plictiseala în momentul în care se va face trecerea de la o tabără la alta.

Jocul este prevăzut cu trei campanii, câte una pentru fiecare dintre cei trei frați. Spre deosebire de alte producții ale genului, în *Metal Fatigue*, de fiecare dată când începi o campanie, vei face cunoștință cu punctul de vedere al personajului respectiv. Astfel, obiectivele vor fi diferite pentru fiecare campanie. Punctul comun este reprezentat de către resursele care trebuie adunate. Cea de bază este megajoul-ul, pe care îl vom obține prin convertirea energiei de la panourile solare sau din lava vulcanică.



Explozii, bubuieli și restul

Despre grafica din *Metal Fatigue* nu ar fi prea multe de spus. Arată destul de bine, jocul rulând rapid și pe sistemele mai puțin performante, iar secvențele de animație pe care producătorii de la **Zono** le-au introdus, ne determină să spunem că, în ansamblu, aspectul grafic este bun, situându-se pe undeva pe la mijlocul clasamentului. Au fost introduse o sumedenie de efecte menite să amplifice senzația de luptă care te va cuprinde în momentul în care vei juca *Metal Fatigue*.

Sunetele sunt și ele pe măsură. Explozii, zgomot de metale contorsionate și de motoare... ce mai, va fi un vacarm de nedescris. Va trebui să dai sonorul mai încet sau să asculți în căști... ori vecinii vor crede că se dărâmă blocul. Asta dacă nu stai la casă.





Multiplayer-ul este și el prezent. Doar avem parte de un RTS. Vei avea posibilitatea de a-ți etala calitățile de strateg în fața prietenilor, pe care îi vei putea învinge dacă te-ai antrenat destul în cele trei campanii.

Ar mai rămâne de spus despre AI-ul din joc, la care a lucrat unul dintre experții acestui domeniu, Mark Baldwin. Acesta ne asigură că pe parcurs vom întâlni mai multe comportamente din partea AI-ului, astfel că nu vom putea intui mișcările adversarului.

Așadar, dacă vreți și altceva în afară de Starcraft, dacă sunteți pasionați de RTS-uri și doriți să încercați și experiențe noi, nu vă rămâne altceva de făcut decât să așteptați până-n primăvara anului viitor și să puneți mâna pe *Metal Fatigue*.

Dr. Pepper



DATE TEHNICE

Gen: RTS	**Procesor:** Pentium 200, 32 MB
Producător: Zono	**Direct 3D:** Da
Distribuitor: Psygnosis	**MMX:** Da
Data lansării: sfârșitul anului 1999	**3DFX:** Da
	Platformă: WIN 95
	Network: Da
	Joystick: Nu

Asheron's Call



The world of Dereth awaits. Will you be there to answer the call?

După cum probabil ați aflat din numărul trecut al revistei noastre, **Microsoft** a susținut un important test beta al unui nou RPG on-line, produs de către **Turbine Entertainment** și găzduit de către MSN Zone. Este bineînțeles vorba despre *Asheron's Call*. Unul dintre CD-urile pe care scrie cu litere de o schioapă Asheron's Call: Confidential Beta, zace de câteva săptămâni bune în CD-ROM-ul meu. Și uite așa am avut ocazia să văd un joc crescând și evoluând chiar sub ochii mei, iar satisfacția de a participa chiar și într-o măsură poate infimă la aceasta, nu poate fi exprimată în cuvinte. Mă rog, este prima dată când particip la un astfel de test, așa că nu aruncați cu nimic în mine dacă vă deranjează entuziasmul cu care am făcut această introducere. La ora actuală cel mai mare succes la capitolul on-line pare să-l aibă Everquest, care din păcate eu nu am reușit să-l joc încă. Dar am dat peste *Asheron's Call*, iar experiența a fost unică.

Chemarea

Eu, personal, am auzit-o cu mult timp în urmă, dar nu am putut să o urmez decât după ce un amabil funcționar al UPS-ului mi-a cerut autograful pentru un colet sosit direct de la Microsoft. Și... intru eu în această lume fantastică și plină de neprevăzut care se numește Dereth. Normal, am trecut mai întâi prin stadiul creării unui Claude virtual, însă plin de nerăbdare, am trecut relativ rapid prin el. Abia al doilea personaj pe care



l-am conceput a primit ceva mai multă atenție. Locul din care pornești în această imensă aventură este un oraș pe care ți-l alegi în momentul construcției personajului. Într-un mod cât se poate de normal, te trezești într-o lume plină de primejdii, fără armuri sau arme, fără experiență și cunoștințe. Toate acestea se adună încetul cu încetul, prin muncă, noroc sau o mână de ajutor. Însă cel mai important, nu ești singur. Există în această lume virtuală și alți sute sau mii de jucători care te pot îndruma sau ajuta foarte mult. Un aventurier din Polonia, o vrăjitoare din Detroit, un luptător din Rusia, un magician din Oklahoma, oricare dintre acești eroi te poate ajuta sau poți să li te alături. În mod cert, dacă veți intra vreodată în această lume și veți întâlni un warrior pe nume Clau Diu, cereți-i ajutorul făr' frică. Nu cred că vă va refuza!

Fiind un test beta, mai sunt încă multe lucruri care trebuie puse la punct și, de când am intrat în această lume, am văzut cu ochii mei cum se dezvoltă de la o zi la alta. Au fost nenumărate teste la care am fost solicitați, unul de stres în care s-a dorit să se vadă cam câte mesaje poate primi serverul de la jucători, a mai fost unul de rezistență în care s-a urmărit numărul maxim de jucători suportați de server. Țin minte că după acest test, numărul maxim de jucători a fost brusc limitat doar la 300, abia de curând urcându-se ștacheta la 1000.

Virtual Reality

Hai să începem cu începutul, respectiv cu acel mo-









ment al procreării unui individ. Sunt trei rase (Sho, Aluvian și Gha'rundim) și șapte clase (Rogue, Blademaster, Warrior, Sorcerer, Healer, Enchanter și în final Adventurer). Din câte am observat până acum, ca Warrior sau Blademaster se pare că te poți descurca mult mai bine, atât de unul singur cât și în grup. Nu spun că dacă îți alegi vreuna din celelalte clase ești o partidă pierdută, dar sunt mult mai vulnerabili. Toate personajele au un sistem destul de complex de skill-uri și atribute. Pentru fiecare monstruleț trimis pe lumea cealaltă primești un număr de puncte de experiență. Pe acestea le distribui după dorință între toate aceste skill-uri. Pentru a mări un skill cu 1 ai nevoie de mai multe puncte. De asemenea, unele dintre acestea trebuie antrenate, lucru realizat cu ajutorul unor „skill point-uri" din care primești câte unul la fiecare avansare în „level". Despre echipament nici nu mai are rost să vorbesc. Există o asemenea diversitate încât nu mi-ar ajunge două numere al revistei pentru a le prezenta.

Nu la mult timp după ce m-am conectat, pe vremea când eram un amărât de începător, am întâlnit un sorcerer



pe nume Ma'kupah, care a fost într-un fel călăuza mea prin Dereth. Împreună cu el am străbătut întreg ținutul, am cunoscut nenumărate alte personaje, am înfrânt o mulțime de adversari. De ce am vrut să amintesc acest lucru? Fiindcă în *Asheron's Call* contează enorm să fii în compania cuiva. Vorba românului: „Unde-s mulți puterea crește". Jocul ne pune la dispoziție două moduri de interacțiune a personajelor din care să profite toată lumea. Cea mai simplă ar fi Fellowship care durează doar pe parcursul unei sesiuni și în care mai mulți indivizi se unesc pentru a duce la capăt o anume misiune. Odată ce te-ai deconectat, părăsești automat acest parteneriat. Punctele de experiență obținute se împart între membrii frăției, proporțional cu nivelul fiecărui personaj. Un alt sistem, care deocamdată nu este foarte bine pus la punct, este Allegiance. Acesta este relația dintre un monarh și vasalii săi. În timp ce vasalii donează automat experiență monarhului său, acesta din urmă este obligat doar de conștiință și de interes să-și ajute vasalul cu bani, arme, armuri, sfaturi, etc. Însă nu vreau să mă pripesc, produsul final s-ar putea să aibe numeroase modificări.

Epilog

La început, totul a fost foarte interesant, atractiv... cu timpul însă plictiseala a început să mă cuprindă. Asta ca să nu mai amintesc de frustrarea datorată frecventelor deconectări datorate fie americanilor, fie serverului local. Chiar când mă hotărâsem să renunț, producătorii au apărut cu un element nou: „Call to















Arms!". Conducătorul Dereth-ului a aflat prin iscoadele sale că forțele întunericului s-au unit și au pornit într-un marș forțat către principalele localități ale regatului. Toți cei apți de luptă erau rugați să se înroleze în marea armată derethiană și să protejeze aceste orașe. Scenele care au urmat par desprinse dintr-un film. Orașele vizate deveniseră adevărate furnicare de luptători. Toți se înghesuiau la magazine pentru ultimele dotări. Alții ședeau în cerc și încercau să-și umple timpul povestindu-și aventurile de până atunci. Și, la un moment dat s-a auzit: „They're coming!". Ca-n filmele cu Ștefan cel Mare, monștrii se revărsau valuri-valuri de pe dealurile înconjurătoare, în timp ce vajnicii apărători ocupau poziții defensive. Sute de monștrii, sute de eroi, sute de cadavre... aceasta este o imagine panoramică a câmpului de luptă. Avantaj de partea eroilor, moartea lor nu însemna eliminarea definitivă, fiindcă moartea în *Asheron's Call* înseamnă reîncarnarea la ultimul Life Stone vizitat. E adevărat că decesul fizic are repercusiuni asupra personajului. Acesta primește un „vitae penality" ce se aplică aproape tuturor caracteristicilor lui, în plus, pierde jumătate din banii pe care îi avea la el, împreună cu cel sau cele mai scumpe item-uri. Partea proastă este că indiferent cât de puternic sau slab este adversarul, dacă ai nefericirea să te deconectezi în timpul luptei, ești considerat automat mort chiar dacă poate acel inamic nu avea nici o șansă. Deci fraților, nu vă apucați de *Asheron's Call* decât dacă serverul este foarte-foarte stabil. Cert este că eu vi-l recomand... deocamdată.

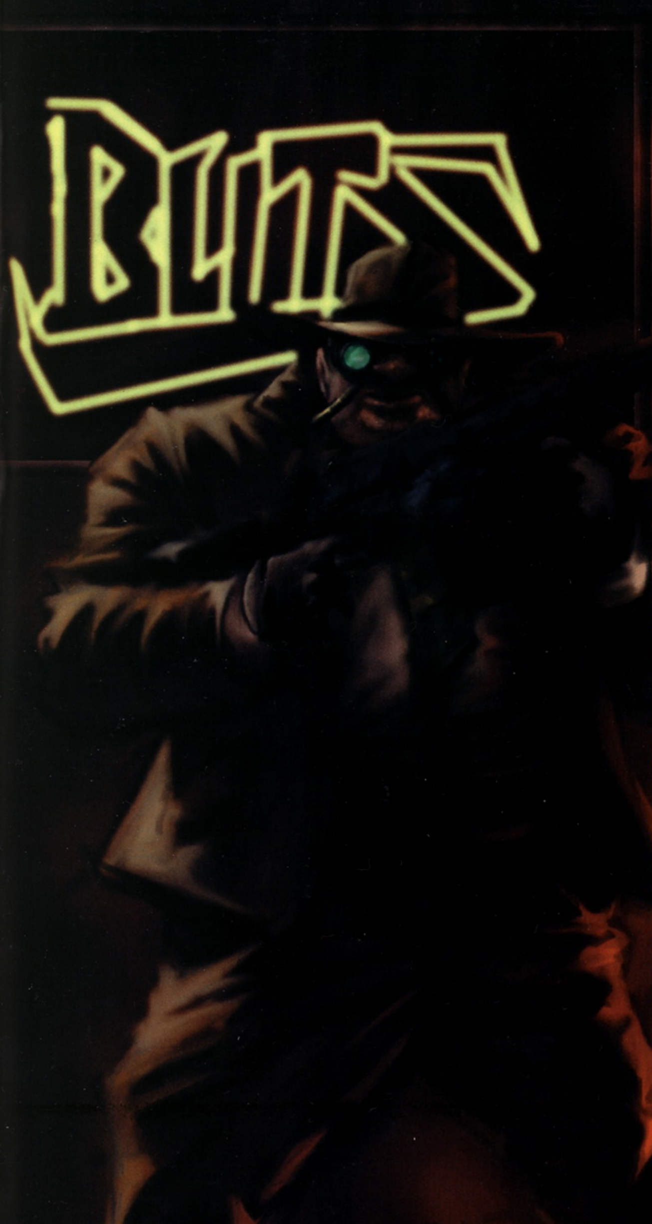


Claude

„Semnarea pactului de la Glenden Woods. De la dreapta la stânga: Roatser, Clau Diu și Ma'kupah."

DATE TEHNICE

Gen: On-line RPG **Producător:** Turbine Entertainment **Distribuitor:** Microsoft **Data lansării:** toamna anului 1999	**Procesor:** Pentium 166, 32 MB **Direct 3D:** Da **MMX:** Da **3DFX:** Nu **Platformă:** WIN 95 **Network:** Nu **Joystick:** Nu



SISTEMUL DE NOTARE

Vreți să știți ce titlu merită jucat? Ai nelămuriri? Ești curios? Nimic mai simplu, citește review-urile de luna aceasta.

Cum am notat...

Grafica (max. 20) - Aici luăm în considerare orice element ce are legătura cu imaginea jocului: texturi, efecte, design-ul interfeței, decoruri, personaje, etc.

Sunet (max. 15) – întreg arsenalul de sunete (muzică, fundal sonor, sunete ambientale) vor fi evaluate la această rubrică.

Gameplay (max. 30) – este poate cel mai important factor al unui joc. Mai pe românește jucabilitatea...

Feeling (max. 20) – sau acea încărcătură emoțională pe care ne-o transmite jocul și care ne face să uităm de multe ori de câte ore jucăm.

Storyline (max.5) – aproape toate jocurile au o mică poveste, o intrigă. Cât de interesantă ni s-a părut, arătăm în acest loc.

Impresie (max. 10) – orice redactor are dreptul de a fi un pic subiectiv la aprecierea generală a unui joc și acesta este singurul loc unde i se permite acest lucru.

Toate aceste puncte însumate vor da în final nota Level.

90-100 Fiecare joc pe care noi, cei de la LEVEL, îl notăm, poate primi maxim 100 de puncte. Dacă un joc primește 90 de puncte sau mai mult, este răsplătit cu titlul de **LEVEL Cool Stuff**. Jocurile din această categorie sunt originale, inovative și merită cumpărate chiar dacă nu sunteți un fan al genului.

80-89 Dacă un joc va intra în această categorie, va purta denumirea de **LEVEL Recomandă**. Aceste jocuri sunt exemple excelente ale genului și orice fan merită să le achiziționeze.

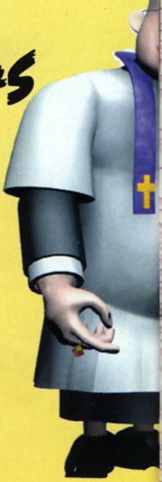
70-79 Jocurile care se vor încadra între aceste limite nu vor câștiga nici un titlu, dar se vor clasa peste valoarea medie și merită măcar privite. Dacă sunteți un fan al genului, probabil că vă vor capta atenția pe o perioadă mai lungă.

50-69 Aceste jocuri se află sub medie și dacă sunteți un fan al genului și în același timp un colecționar și vreți să-l aveți, mai bine să-l cumpărați împreună cu prietenii, ca să nu vă pară rău că ați cheltuit prea mulți bani.

30-49 De aceste jocuri mai bine să vă feriți. Ele au foarte puțin de oferit, vă pot îmbolnăvi cu nervii și nu sunt deloc amuzante. De asemenea, dacă un joc este plin de bug-uri va intra în această categorie, care se va numi **LEVEL Junk**.



Street Wars



De ce să fie numai unii „băieţaşi de cartier"? Ce?!? Noi nu suntem în stare să împărţim doi-trei pumni?



Stați! Nu aruncați cu sticle! N-am vrut să supăr pe nimeni, doar că altă intoducere mai potrivită pentru acest nou joc de la **Studio 3 Interactive** n-am găsit. Și, dacă stau și mă gândesc bine, subiectul acestuia nu este foarte departe de cel al melodiilor băiețașilor noștrii J.

Vă mai aduceți aminte de Constructor? Dar de Gangsters? Atunci luați-l pe cel deal doilea și suprapuneți-l pe o grafică Constructor. Și surpriză... Am obținut *Street Wars*. Mă rog, e un pic exagerată comparația dar merge.



Underworld Constructor

Cei care ați jucat Constructor puteți sări peste acest pasaj, cei care nu ați avut această șansă citiți mai departe. În principiu, lucrurile sunt destul de simple și stau cam așa. Într-un orășel cumperi parcele de teren (sau cartiere) și începi să construiești tot felul de mici afaceri (Soup Kitchen, Coffin Maker, Peep Show, etc). Aceste clădiri le vei închiria unor indivizi care se vor ocupa în continuare de afacerile tale murdare. Dar nu este suficient, fiindcă pentru toate acestea ai nevoie de materiale de construcții, plus tot felul de îmbunătățiri care să-ți permită upgrade-uri ulterioare. Și dă-i și construiește tot felul de fabrici: de ciment, de cărămizi, de obiecte casnice. Acesteia din urmă i-am găsit o denumire română destul de... îngustă. Dar cum altfel puteai denumi o fabrică ce produce aproape orice, de la pasaje de metrou până la cuști pentru câini de pază, de la perdele până la generatoare și de la copaci până la uși metalice.

No, hai că lucrurile nu









sunt chiar atât de simple pe cât v-am spus mai devreme, dar nu vroiam să vă sperii. Toată această muncă este realizată de muncitori. Apoi își intră în rol fixer-i care au datoria de a repara și menține în stare bună toate clădirile. Să nu uităm armata noastră de gangsteri. Însă cei mai importanți sunt chiriașii, fiindcă aceștia plătesc, nasc și cresc viitori muncitori sau chiriași. Partea proastă este că sunt conștienți de importanța pe care o au și pretențiile lor sunt pe măsură. Și, încetul cu încetul, lucrurile încep să se precipite. Acolo te atacă banda rivală, dincoace unui chiriaș i s-a înfundat buda, poliția mai dă și ea o raită prin „bombele" tale (deh, dacă nu scoți verzișorii la timp din buzunar).

Hurt'em boyz!

Dacă ai crezut că tu ești cel mai mare și mai tare, te înșeli amarnic. Nu ești decât un banal locotenent al domnului „godfather" de la care vei primi ordinele și ferească sfântul să nu faci exact ce îți spune el sau să întârzii prea mult. Încet dar sigur, acesta te va conduce spre țel, mai precis spre exterminarea concurenței. O să vedeți câte modalități există pentru reducerea la tăcere a bandelor rivale. Una ar fi cea clasică, în care iei o trupă de gangsteri înarmați până în dinți și distrugi tot ce aparține adversarului. Poți aranja și mici accidente. Terenul odată cumpărat, pe el poate construi oricare bandă, nu contează cine a plătit. Poți profita de acest lucru și construiești în apropierea clădirilor lui o căsuță foarte 'eftină și de care poți să uiți, eventual mai pui și un cadavru în ea ca să se deterioreze mai rapid. Când va exploda, ai șansa să distrugă și clădirile din jur, în orice caz le va deteriora serios. Iar tu nu ești implicat deloc, ești complet nevinovat de acest accident nefericit. Un alt mod de a face zile grele adversarului este o trupă de sinucigași. Iei câțiva muncitori (surplus bineînțeles) și îi trimiți să atace o clădire care ți se pare ție că aduce cele mai multe profituri. Normal că aceștia nu au nici o șansă însă cadavrele lor vor atrage poliția, care s-ar putea chiar să închidă acea afacere dacă are motive suficiente. Același lu-cru ți se poate întâmpla și ție dar, dacă ești băiat deștept, poți scăpa de trupuri ducându-le la cimitir, la un serviciu funerar sau pur și simplu aruncându-le undeva cât mai departe de teritoriul tău.



Grafica și sunetul nu au suferit modificăti majore față de Constructor – ceva mai multe detalii la grafică, așa că nu are rost să mă mai agăț de aceste caracteristici.



The end

Țin să spun că Street Wars mi-a plăcut, dar... La un moment dat tinde să devină prea greu. Mult prea multe probleme apar deodată, chiar dacă te-ai extins prea tare. În plus, fără manual ești victimă curată. Până îți dai seama cum reușești să treci peste o anumită problemă vei fi nevoit să reîncarci de zeci de ori. De multe ori, rezolvările, deși simple, nu sunt intuitive. De multe ori o să ți se întâmple ca ceea ce consideri tu ca fiind remediul obișnuit să nu funcționeze absolut deloc. Iar din păcate acest lucru trage mult în jos jucabilitatea, tocmai elementul cel mai important. Și o spun încă odată, din păcate, fiindcă Street Wars nu este un joc rău, iar dacă ai răbdare și calm vei avea ce vedea.

Claude





DATE TEHNICE

Gen: City builder/simulator
Producător: Studio 3
Distribuitor: Studio 3
Recommended sistem: Pentium 166, 32MRam, mmx, multiplayer, WIN 95

NOTA LEVEL 79

Grafică:	15/20
Sunet:	11/15
Gameplay:	25/30
Feeling:	16/20
Storyline:	4/05
Impresie:	8/10



Kingpin: Life of Crime

Când vremurile sunt dure, pentru a supraviețui, trebuie să fii și mai dur. Trebuie să fii pregătit de orice, să nu lași niciodată garda jos.

De când au apărut jocuri precum Half-Life, Unreal sau Quake 2, rândurile celor pasionați de first person shooter-e s-au îngroșat considerabil. Și, cum nimic nu durează la nesfârșit, pasionații au început să se plictisească de vechile titluri și asteaptă ceva cu totul nou. De asemenea, există o categorie de persoane care sunt fascinate de conflictele dintre diferite bande din lumea interlopă a marilor orașe. Dacă faci parte dintr-una dintre aceste categorii, eu am doar o vorbă să-ți mai spun, chiar dacă nu sunt Pruteanu: Kingpin.



De toate pentru toți

Este vorba despre un first person shooter, care pare să aducă un suflu nou genului. Creat de către **Xatrix Entertainment**, jocul vine cu intenția declarată de a surclasa toate marile producții ale genului. Și trebuie să spunem că eforturile pe care producătorii le-au depus merită să fie încununate de un asemenea succes. Prin Kingpin: Life of Crime s-a încercat, după spusele celor care au produs jocul, aducerea violenței din jocurile de calculator la un nivel cu totul nou. Bineînțeles că cei de la Xatrix Entertainment s-au gândit și la cei mai tineri fani ai genului și au dotat jocul cu o versiune non-violentă, din care lipsesc sângele si înjurăturile. Partea frumoasă abia acum începe. Înjurăturile, care sunt destul de frecvente pe parcursul jocului, nu au fost eliminate, ci pur și simplu înlocuite cu beep-uri care au un rol destul de important în păstrarea atmosferei de violență. Chiar dacă nu se mai aud, știi că ele există acolo și că trebuie să te ferești de persoana care vorbește.



Dulcea armă a răzbunării

Intriga din Kingpin: Life of Crime este destul de simplă. Cu toate acestea reușește să te introducă în mijlocul acțiunii. Personajul principal, căruia nici nu-i cunoaștem numele, tocmai a încasat o bătaie serioasă de la membrii unor bande din oraș. Rănit în orgoliul său, el jură să se răzbune și, astfel, începe un adevărat război împotriva unei mulțimi de oameni răi, înarmați cu diverse obiecte sau arme, care îi pot produce adevărate daune.

Și dacă tot am vorbit despre arme, să spunem că din acest punct de vedere, titlul celor de la **Xatrix Entertainment** este total diferit de alte producții ale genului. În primul rând că de la victimele tale nu vei mai lua doar muniție sau alte obiecte folositoare, ci și bani. Păi, ce să facă omul cu banii dacă a murit? Cu acești









bani vei merge la un magazin de arme, unde îți vei cumpăra ceea ce-ți permite portofelul. Nu va mai trebui să ajungi la sfârșitul jocului pentru a pune mâna pe cea mai tare armă. Faci economie, strângi bani la ciorap, te lupți doar cu ranga de fier pe care o primești la început și-ți cumperi direct un aruncător de grenade, de exemplu. Fiecare are posibilitatea de a-și alege arma favorită dar, în funcție de prețul acesteia, vei fi nevoit să lupți cu ceea ce ai până strângi suma de bani necesară. Și, dacă asta nu este suficient, după ce ai economisit banii, poți avea surpriza ca arma pe care o dorești să nu se mai găsească.

Un alt element care face diferența între *Kingpin: Life of Crime* și alte producții ale genului este reprezentat de personajele care nu trebuie omorâte. Cu unii stai de vorbă și afli lucruri care te vor ajuta, de la unii poți cumpăra anumite obiecte, iar, dacă ai bani destui, iți poți angaja câtiva bodyguarzi care vor face treabă pentru tine. Din acest motiv, personajele pe care le vei întâlni pot fi dușmani sau prieteni, însă tu trebuie sa fii intotdeauna pregătit să faci față atacurilor. Unii pot deveni agresivi la vederea armelor, de aceea este bine să umbli cu armele ascunse. Toate aceste lucruri ne determină să spunem pe bună dreptate că, *Kingpin: Life of Crime* este un first person shooter cu elemente de RPG.

Sânge, gunoi și hip-hop

Cam asta este foarte pe scurt prezentarea aspectului grafic și a sunetelor din jocul celor de la **Xatrix Entertainment**. Despre grafică ar mai fi multe de spus. Jocul este construit pe engine-ul din Quake 2, însă trebuie să recunoaștem ca arată mai bine. Texturile sunt de calitate, detalii o grămadă, efectele armelor sunt bine realizate, iar jocul rulează destul de bine pe sisteme mai performante. Toate mediile prin care treci îți amintesc, în cazul în care uiți, că te afli în locuri în care mizeria este la ea acasă. Sticle, gunoaie, coșuri de gunoi în care arde focul, oameni care dorm în cutii de carton, grafitti pe toți pereții. Vei trece prin baruri, stații de metrou, canale, toate purtând amprenta mizeriei.









La capitolul sunete, pe lângă zgomotele armelor și al tuburilor de cartușe care cad pe asfalt sau al geamurilor care se sparg, pe lângă înjurăturile și răgnetele adversarilor, avem parte de piese de pe ultimul album al trupei Cypress Hill, care vor amplifica senzația pe care ți-o dă *King Pin*. Altceva nu ar mai fi de spus cu privire la acest aspect. Poate doar fundalul muzical care poate deveni plictisitor la un moment dat.

Multiplayer există, că doar avem de-a face cu o producție care se respectă. O să ai ocazia să-i dai în cap cu ranga celui mai bun prieten, așa, amical. Glumesc, firește! Se pot juca deathmatch-uri sau se poate opta pentru modul cooperativ, după gusturile fiecăruia. Oricum, o păruială pe echipe este oricând binevenită.

Singurul defect major pe care l-am găsit la *Kingpin: Life of Crime* este faptul că jocul este destul de scurt. Dar și așa reprezintă o experiență unică, așa că nu ezitați să-l vedeți. Și, când îl veți termina, nu disperați. Cu siguranță că va exista și o continuare. Doar toate produsele de calitate au așa ceva.

Dr. Pepper





DATE TEHNICE

Gen: First-person Shooter
Producător: Xatrix Entertainment
Distribuitor: Interplay
Sistem recomandat: Pentium 200, 32MbRam, Direct3D, 3DFx, mmx, multiplayer, WIN 95

NOTA LEVEL

Grafică:	18/20
Sunet:	13/15
Gameplay:	27/30
Feeling:	18/20
Storyline:	4/05
Impresie:	8/10

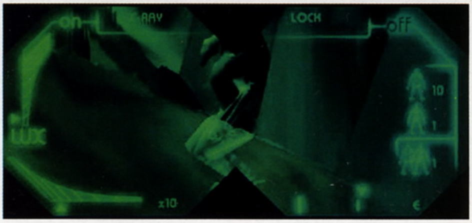
88

Outcast



Infogrames a lansat pe piață un produs așteptat de mai mulți ani de către gamerii din toată lumea, un 3D action-adventure de o foarte bună calitate.

Appeal, un producător ambițios din Belgia, s-a hotărât acum vreo trei ani „să le dea în cap" la toți giganții din industria jocurilor și a început munca la Outcast. Și au luat-o așa, ușurel, nu s-au grăbit să scoată pe piață un produs incomplet, au creat și un site pe web pe măsură, și acum culeg roadele muncii lor încununate de succes. Am aflat despre UNDE, CUM și CÂND, mai rămâne să vă spun DE CE? Răspunsul este simplu. Pentru că mai trebuia și așa ceva, de mult nu mai apăruse pe piață un titlu care să îmbine atât de bine partea de action cu cea de adventure. Outcast este un titlu care este conceput exclusiv în baza tehnologiei VoxelSpace, deci nu este nevoie de placă 3D și fără să știți că arată extraordinar de bine și așa, fără „minunile" 3D-ului!





Vrei nu vrei, ca să ajungi acasă trebuie să devii erou!

Eroul principal, Cutter Slade, se trezește aruncat într-un univers paralel (apărut în urma unui experiment mai mult sau mai puțin reușit de către doi savanți: Xue și Kauffman). Pe această planetă (Adelpha), dacă are de gând să se întoarcă pe Pământ, Slade va trebui să-i ajute pe locuitorii planetei (Taloni), să-l învingă pe conducătorul lor cel rău Fae Khan (pentru că acolo unde-i un „good guy" trebe' să fie și un „bad guy"), ei în schimb oferindu-i un „probe" – obiectul misiunii lui. Eroul nostru, pentru a primi acest „probe" va trebui să găsească 5 obiecte sacre (Mon), cu ajutorul cărora Gardienii de pe Adelpha îl vor învinge pe conducătorul lor.

De fapt, Slade este un specialist SEAL (trupe speciale), având cunoștințele teoretice și practice necesare pentru a folosi o mulțime de arme, cu ajutorul cărora să-și îndeplinească misiunea, arme pe care le va obține pe parcursul jocului îndeplinind diferite questuri pentru diverși NPC (Non-Playing-Characters).

Există un „notepad" (carnețel) care își dovedește utilitatea în momentul în care volumul de informație este foarte mare și nu poți reține detaliile questurilor, găsind în el toate informațiile necesare pentru a duce la bun sfârșit misiunile. De asemenea, atașat la notepad este și un dicționar ce conține traducerile la diferite cuvinte folosite de băștinași pentru a-l caracteriza pe Slade sau denumirile anumitor obiecte foarte importante.

Toată acțiunea depinde de modul în care îți gestionezi personajul și de acțiunile pe care le faci. Anumite porțiuni din teritorii pot fi trecute și în modul „sneak" (pe furiș), devenind un veritabil „shooter" în momentul când trebuie să „achiziționezi" un obiect necesar pentru questul tău de la un grup de soldați. Dar băieții de la Appeal s-au gândit și la acest aspect, introducând un mod foarte ușor de a ținti: poin-







ter laser. În momentul în care dorești să execuți un inamic, selectezi arma și apeși continuu buton dreapta, apărând o rază laser care te ajută să țintești. Am găsit această facilitate extem de utilă în modul 3rd person view, atunci când ești atacat din mai multe părți, și este extraordinar de bună în modul 1st person, țintind cu o precizie incredibilă.

Adelpha este constituită din 5 ținuturi. Primul este „Shamazaar", o lume luxuriantă cu multă apă, unde talonii produc „riss" (orez) pentru soldați și unde se află cele 4 temple ale principalelor religii pe Adelpha. A doua regiune este „Motazaar", un ținut vulcanic, unde se produce „helidium" – o componentă de bază pentru muniția soldaților. „Talanzaar" este o arie deșertică, cu un mare oraș situat în centrul ei, unde poți interacționa cu sute de taloni. „Okanskaar" este o mlaștină (care arată destul de bine din punct de vedere grafic) și „Okaar" este un teritoriu format în principal din păduri. Va trebui ca toate aceste ținuturi să le explorezi, să discuți cu diferite NPC-uri, să rezolvi o mulțime de questuri, să găsești obiectele care îi aparțin lui Slade și care pentru băștinași sunt obiecte sacre, deci să nu vă așteptați ca ei să renunțe așa de ușor la ele și, nu în ultimul rând, să găsești Mon-urile. Un lucru bun este că Mon-urile pot fi recuperate în orice ordine, nefiind necesar să urmezi un anume traseu.

Pe parcurs există 5 tipuri de arme, o mulțime de materii prime, multe obiecte adiționale (mine, truse de prim-ajutor, ochelari cu raze X, binoclu), toate aceste lucruri având o utilitate bine definită.

Văzut, jucat, plăcut...

Un lucru pozitiv este faptul că a fost creat cu ajutorul tehnologiei Voxel, deci nu este nevoie de placă 3D, dar are totuși un mic neajuns: are nevoie de un procesor destul de puternic și destul de mult RAM. Totuși diferența între a fi jucat pe un sistem P200 + 32RAM și P450 + 96RAM este doar de rezoluție (320x200 respectiv 512x384), deci doar câtiva pixeli în plus, lucru ce nu are deloc impact negativ asupra atmosferei de joc și acțiunii.

La partea de sunet, *Outcast* deține o panoplie de sunete originale, fiecare personaj important are propriul lui speech iar muzica este interpretată de către Orchestra Simfonică din Moscova (inclusiv cor, aproximativ 60 de minute).

AI-ul din *Outcast* este extrem de bine conceput, la început soldații pe care îi întâlnești sunt destul de ușor de învins dar, pe parcurs ce avansezi, inamicii devin mai inteligenți, folosind mișcări evazive, atacând în grup sau fugind în momentul în care ești pe punctul de a-i omorî.

Combinația dintre 1st person view și 3rd person view își dovedește utilitatea nu numai în momentele de luptă, ci și în cele de explorare.

Cel mai frumos lucru de pe tot parcursul Outcast sunt peisajele, care variază de la arid la luxuriant, de la nelocuit la plin de viață, totul fiind

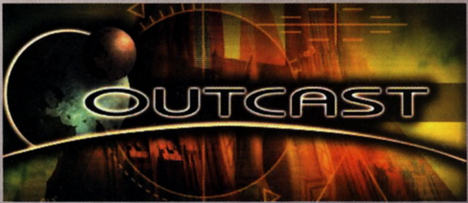


învăluit într-un mister de nepătruns și fantastic.

Outcast are o rejucabilitate foarte bună deoarece există un indicator care îți arată în ce procent ai completat questu-rile principale sau cele bonus, astfel poți să-l începi din nou și să completezi ce a mai rămas și poți să adopți una din atitudini: sneak sau aggressive.

K'shu







DATE TEHNICE

Gen: 3D Action-Adventure
Producător: Appeal
Distribuitor: Infogrames
Sistem recomandat: Pentium 233, 64MRam, mmx, Direct3D,

NOTA LEVEL

Grafică:	18/20
Sunet:	13/15
Gameplay:	28/30
Feeling:	18/20
Storyline:	5/05
Impresie:	8/10

90

Unreal – Return to Na Pali

Digital Extremes şi EPIC Games au colaborat şi elaborat, fructul rezultat fiind un mission pack ce se doreşte a fi o continuare la Unreal. Chiar este?



Și nu mă întreb de pomană, adică aproximativ retoricește, ci pentru că mi se pare foarte limpede că un sequel al Unreal-ului, fie și sub forma unui mission pack, este un cocktail de narcotice tare greu de potrivit din ingrediente pentru a te putea duce la înălțimea “senzației de Unreal”. Dar ce carevasăzică această senzație, și în ce măsură se regăsește ea în Return to Na Pali?

Senzația de ireal (1)

Primul ingredient din cocktail este grafica. Nu cred că trebuie să accentuez pe acest aspect, știm cu toții că engine-ul grafic de Unreal este o reușită, din acest motiv fiind preluat deja și în alte jocuri (cum ar fi Deus Ex, de pildă). Pe scurt, grafica de Unreal este bestială, cu o mică precizare - e cam săracă în suprafețe curbe. La fel de bestială este, oarecum firesc, și grafica din Return to Na Pali.

O să vedeți făclii și stele (în unele momente chiar vă vor fi stele făclii, dacă nu apăsați la timp pe trăgaci), undele apelor vă vor atrage în răcoarea lor (nicăieri nu este apa mai frumos curgătoare decât în Unreal), iar scurgerile de deșeuri toxice sau carburant radioactiv vă vor arde retina cu strălucirea unor năucitoare culori de discotecă (mi-e teamă ca Unreal și sequel-urile sale să nu introducă periculoasa prejudecată grafică cum că tot ce este lichid toxic sau radioactiv trebuie să fie de culoarea marker-elor; în acest caz, lipsa de realism atacă irealismul superb al jocului).

Nici în Return to Na Pali nu lipsesc clădirile complexe, îngrijit realizate, cu respect pentru realitatea construcției și utilizării lor, fie că este vorba de lăcașe de cult sau de simple locuințe de țărani. Dealtfel, mi-a atras în mod plăcut atenția felul simplu și practic în care erau construite unele case din Glathriel, un sat mai înstărit de Nali (Nali – populația băștinașă a planetei). Este vorba de case cu un singur nivel, dar cu mansardă. La parter se află șemineul, în care veți vedea aprins focul, o masă pe care se află un crucifix, și multe, multe rafturi pline cu ... CĂRȚI. În acest mission pack am fost surprins să descopăr locuințe cu biblioteci impresionante. Nu știu dacă abundența cărților a fost dorită ca un element de pitoresc pentru noi, digitalii, sau este o șperlă educativă pentru plebea necititoare și telembizată. La mansarda casei de care vă vorbeam se urcă pe o scară interioară, iar acolo se află dormitorul - două tatami-uri așezate, firește, direct pe podea. Căldura degajată de focul de la parter urcă, încălzind podeaua mansardei. Totul scăldat într-o lumină blândă, liniștitoare. Poate că altora nu li s-ar părea nimic extraordinar, dar eu am fost adânc impresionat. Am devenit pe nesimțite părtaș la intimitatea unei case țărănești, am respirat pentru un moment aerul calm, fericit și, de ce nu?, omenesc, al locului în care se adună la orele serii sau repaosului meditativ familia de Nali. Cu concursul copios al engine-ului grafic, casa aceasta din Return to Na Pali m-a făcut să mă bucur de ceva ce lipsește marii majorități a first person – urilor. Mă refer la simplitate și la firesc.



Cât despre lăcașurile de cult, omniprezente pe planeta Na Pali, grafica în care sunt realizate în „Return ...” este cea mai convingătoare din tot ce am văzut până acum. În afară de o imagine capturată din templul Velora, nu voi mai risipi cuvinte laudative inexpresive, ci voi face doar o comparație cu „concurentul” direct sub acest aspect, și anume Thief – The Dark Project. O biserică ori un templu din Unreal sau din Return to Na Pali mă fac să zic răspicat că omoloagele lor din Thief sunt simple colaje de imagini, lățite textu(r)al pe fețe de poliedre. Un tur prin satele de pe Na Pali îți formează bunul-gust și simțul estetic, de mare folos ca să detectezi în Thief amestecul de stiluri și lipsa de inspirație în realizarea unei catedrale, și care sunt perfect răspuns dilemei copilărești „Au țiganii biserică?”.

Bineînțeles, și ființele umblătoare pe suprafața planetei Na Pali sunt realizate la marele amănunt grafic. Cel puțin atunci când au realizat scorpionii, creatorii mission pack – ului Return to Na Pali nu au făcut economie, nici de răbdare, și nici de imaginație. Că tot am adus vorba, să vă spun despre ...

Monștri

Trei sunt noile specii de urgii faunistice pe care este recomandabil să le faci salată



de măruntaie în Return to Na Pali. Prima ar fi Baphomet-ul, care este pur și simplu o Lesser Brute dublată. Foarte dur. A doua categorie de cumplite pocitanii ar fi scorpionii, sau cel puțin niște ființe cu aspect de scorpion, dar cu comportament de paing – fac plase pe care le vom vedea atârnând estetic prin colțuri de cimitire subterane, arealul preferat al acestor creaturi. Îndeobște scorpionii de Na Pali se ascund în locuri puțin vizibile, sus, pe grinzi, de unde cad fără avertisment asupra jucătorului, și-l mușcă de organe sau îl împroașcă cu lichide scârboase și corozive. Îi veți găsi întotdeauna în grupuri destul de numeroase, însă nu par să aibă o strategie de atac colectivă.

În schimb, cea de-a treia specie nou apărută în Return to Na Pali dovedește cu ocazia atacurilor surprinzătoare rudimente de comportament colectiv. Este vorba de reptilieni bipezi de talie mică, despre comportamentul cărora ești avertizat din jurnalul unuia din nefericiții care zac uciși pe marginea drumului. Aceste jurnale vă vor fi de folos în joc, așa că folosiți-vă translatorul de fiecare dată când treceți pe lângă un cadavru. Eu am aflat că reptilienii cu pricina atacă în grupuri foarte violente, care sunt „strigate" cu semnale specifice de către primul exemplar care te observă. Și, într-adevăr, primul reptilian din grup care te observă, se duce în căutarea altor tovarăși aflați în apropiere. Pe care îi cheamă cu semnale specifice, iar pe acestea cu siguranță veți ajunge să le recunoașteți cu exasperare. Spun cu exasperare pentru că aceste creaturi nu te lasă să scapi nici în gaură de șarpe, urmărindu-te inclusiv în apă. Practic, la întâia întîlnire cu acești reptilieni am fost înăbușit în sânge, literalmente. În grup, ploaia de mușcături pe care o abat asupra ta este îngrozitoare prin cadența ei. În principiu, în momentul în care ai pe tine 4-5 astfel de reptilieni pe care îi auzi emițând celălalt semnal,



cel de atac la cotlete, poți să te duci direct la LOAD GAME. Asta dacă nu găsești rapid o înălțime pe care să sari, și unde nu mai poți fi ajuns de atacatori.

Partea grozav de bună pe care o fundamentează mission pack-ul Return to Na Pali în conceptul de AI este tocmai apariția rudimentelor de comportament colectiv al oponenților controlați de calculator. Poate că, odată spartă gheața, va apare în jocuri atacul în haită, cu manevre mult mai complexe din partea AI – ului. Sper că așa se va întâmpla, pentru că am început să mă satur să mă lupt cu ciurde dezorganizate de inamici. Half-Life a făcut un prim pas meritoriu spre com-



portamentul de atac colectiv (trupele de marines), Return to Na Pali îi urmează. Veți vedea mai încolo în acest articol că nu este singurul aspect sub care acest mission pack își trage sursa de inspirație din Half-Life.

Ceilalți oponenți din Return to Na Pali sunt deja binecunoscuți din Unreal. Doar că senzația pe care mi-a dat-o Return to Na Pali este că inamicii sunt mult mai violenți. Ceea ce acest mission pack nu aduce în plus la AI, compensează printr-un plus de agresivitate, de violență. Veți fi atacați mai ales de luptători Skaarj din clasele superioare, dotați cu armuri, și mai rapizi. Credeți-mă, deși am jucat pe nivelul de dificultate normal, am avut dificultăți mari în anumite situații. Mă repet, Return to Na Pali dezvăluie modalitatea prin care Unreal compensează AI-ul slab – violența extremă a oponenților, cumulată cu viteza lor de reacție și insistența în urmăriri.

„We got hostiles!"

Mda, nu v-am spus încă nimic despre story-ul pe care se țese Return to Na Pali. Am avut oarecare rețineri, pur și simplu pentru că story-ul acestui mission pack este doar un simplu pretext pentru a reîncălzi supa epică subțire a Unreal-ului. Ca să zic așa, în acest episod naveta de salvare, cu care eroul nostru a ajuns pe orbita Na Pali la finalul Unreal, este recuperată de o navă spațială, Bodega Bay. Cam aduce a începutul din Alien II ... Ei, și după identificarea genetică a omului nostru, se descoperă că acesta a scăpat din epava navei pușcărie Vortex Rikers, unde nu se afla ca gardian, ci de cealaltă parte a câmpului de forță. Ordine venite de la centru determină retrimiterea evadatului fără voie pe Na Pali, pentru a recupera o cartelă de date aflată în epava navei Prometeu, căzută pe planetă în timpul unei misiuni ultra-secrete de testare a unor echipamente militare. Recompensa – iertarea de infracțiunile anterioare și ștergerea cazierului. Odată coborât pe planetă, calvarul reîncepe. Ești totuși avantajat față de coborârea anterioară – ai experiența luptei cu speciile indigene și cu ocupanții prin forță ai planetei, invadatorii



Skaarj. Ba mai mult, ai chiar trei arme în plus, un aruncător de grenade, un lansator de rachete și o pușcă automată de cadență foarte mare, aflată de obicei în dotarea trupelor de pușcași marini. Drace, nu știu de ce îmi tot aduc aminte de Alien II ... Ceea ce m-a iritat însă este faptul că grenadele aruncate de lansator se „reflectă" pur și simplu din obstacole, ricoșând excesiv, de parcă ar fi corpurile ideale pe care ni se explică conservarea impulsului la ciocnirile elastice din manualul de fizică de a IX-a. Și vreau să zbier de trei ori huo pentru creatorii acestui mission pack pentru că în continuare armamentul pentru tragere la distanță nu este dotat cu lunetă. La naiba, în Return to Na Pali veți avea o mulțime de ocazii în care oponenții sunt vizibili de la distanță foarte mare, și în loc să-i plezniți elegant cu o pușcă cu lunetă, trebuie să migăliți din mouse, doar-doar îi veți nimeri. Dacă tot au fost cu un ochi în Half-Life, creatorii Return to Na Pali ar fi trebuit măcar să-l holbeze mai tare, poate vedeau și luneta arbaletei cu tranchilizante. Așa, au prins numai ideea din titlul acestui capitolaș, și care este numele nivelului din Half-Life în care Gordon află că guvernul i-a trimis pușcașii marini pe cap. Și în Return to Na Pali, odată ce ai recuperat cartela de date necesară celor „de la centru", aceștia trimit un comando care trebuie să curețe orice urmă. Și mai ales pe tine. Aici se oprește însă asemănarea cu Half-Life, deoarece trupele respective își caută AI-ul pe Na Pali prin cratere de meteoriți. În afară de faptul că dintr-o singură lovitură de rachetă te transformă din cetățean onorabil într-un mațe-fripte, comandoul cu pricina este complet imbecil. Oricum, veți avea de a face cu el într-un singur nivel, după care, fără prea multe zvârcoliri epice, ci pur și simplu omorând în dreapta și stânga, veți putea să scăpați de pe planetă. Finalul jocului este oarecum stupid, făcut la repezeală, zic eu.



Senzația de ireal (2)

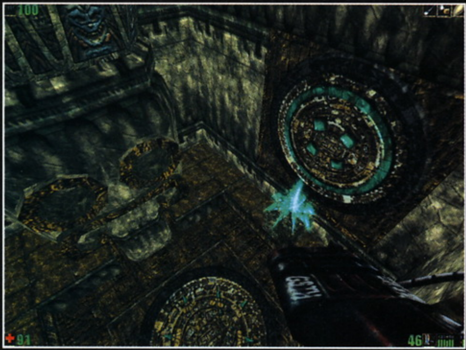
Fără un AI capabil, fără un story-line acceptabil și fără inovații în gameplay, în plus apărut aproape în timp de alte două titluri de referință (Thief și Half-Life), Unreal părea că nu are mari șanse de a fi luat în serios. Iar un sequel, cum este Return to Na Pali, cu atât mai puțin. Iată, totuși, că lucrurile nu stau chiar așa. Iar engine-ul grafic nu este singurul ingredient care a făcut din Unreal un joc atractiv. Mai este ceva, greu exprimabil. Este atmosfera jocului.

Atmosferă dată de elemente pe care în mod obișnuit le trecem la categoria background, pentru că nu influențează sub nici o formă gameplay-ul. Este vorba de amănuntele legate de viața spirituală a membrilor civilizației băștinașe a planetei Na Pali, așa-numiții Nali. Aceștia sunt ființe blânde, prietenoase, dotate cu aptitudini mentale deosebite, pe care nu le folosesc în mod agresiv. Au puteri telekinetice, practicând levitația, în momentele în care meditează sau se roagă, iar unii dintre Nali se pot chiar teleporta prin simpla putere a gândului. Impresia pe care am căpătat-o jucând Unreal și Return to Na Pali este că Nali pot fi asemuiți cu locuitorii platourilor înalte din Tibet. Mai ales că preoții Nali pot fi lesne recunoscuți fie și numai după sunetul pe care îl emit în momentele de concentrare. Este vorba de acea stranie incantație a anumitor călugări tibetani, care reușesc performanța deosebită de a „cânta" pe mai multe voci. Nu este, bineînțeles, muzică, ci un suflu aparte, ajutător meditației. Sunt convins că producătorii jocului au folosit efectiv înregistrări cu astfel de incantații tibetane, ceea ce dovedește grija foarte mare care a fost acordată verosimilității aspectului religios, cu insistență prezent atât în Unreal, cât și în Return to Na Pali. Pentru că totul pe Na Pali pare a gravita în jurul religiei. Inclusiv jucătorul, care nu poate fi desprins din puternicul background religios. Pentru mine, și cred că pentru orice gamer cu simțul observației dublat de neliniștea unei anume queste spirituale, Unreal a însemnat parcurgerea etapelor unei drum inițiatic. Drum care începe printr-o coborâre, o catabază, în subteranele templului închinat zeului Nali al apei, urmată de o ascensiune, o anabază, care se termină sus în cer, pe unul din asteroizii ce gravitează în jurul planetei, și pe care se află probabil un Centru Spiritual al Nali. De jos, din mlaștinile infernale, din Borboros, te ridici pe un drum presărat cu mari pericole, dar și cu lăcașuri de cult, oaze ale reculegerii și meditației, în special biserici în care este omniprezentă o sculptură reprezentând pe Mesia populației Nali, răstignit pe crucea Sfântului Andrei (crucea cu patru brațe). Acest Mesia pare să fie regentul spiri-



tual al momentului, și către el se înalță și în Return to Na Pali rugile Nali.

În Unreal, nu am putut să nu mă las purtat de senzația de novice aflat pe drumul inițierii, și am simțit cu intensitate fiecare „stație" spirituală a acestui drum. Iar în momentul în care m-am ridicat de pe planetă și am ajuns sus, pe asteroidul pe care se afla un întreg complex de clădiri cu semnificație reli-gioasă, nu din întâmplare mi-am amintit versurile cu care se încheie Infernul lui Dante – „e quindi uscimmo a riveder le stelle" („și pe acolo am ieșit ca să revedem stelele"). Acolo, pe asteroid, am găsit un mare bazin cu apă, necesar se pare cultului. Ieșind din această apă, senzația de purificare m-a trimis la finalul Purgatoriului dantesc – „Io ritornai dalla santissima onda/ rifatto si come piante novelle/ rinnovellate di novella fronda, / puro e disposto a salire alle stelle." („M-am întors din sfânta undă/ refăcut ca și plantele noi/ reînnoite într-un nou frunziș, pur și pregătit să urc la stele"). Acele stele către care năzuiește eroul nostru, stelele de pe cel mai frumos cer văzut vreodată într-un joc, cerul celor doi sori ai Na Pali și ai celor două lune care gravitează în jurul planetei. Acolo, pe asteroidul Centru Spiritual, am simțit cu plenitudine ceea ce Dante versuiește în finalul Divinei Comedii – „l'amor che move il sole e l'altre stelle." („Iubirea care mișcă Soarele și celelalte stele"). Trăirea interioară pe care am avut-o ajungând pe acest asteroid nu



am mai simțit-o decât în realitate ... Poate că, de fapt, acesta este acel ceva care atrage spre Unreal, acest background care te îmbie la trăiri pe care atât de puțini și atât de puțin le mai avem în lumea de azi. Trăiri absolut reale, de profundă sorginte spirituală; Unreal te trimite tot la realitate, dar către acele aspecte ale acesteia pe care am ajuns cu toții să le lăsăm în paragină. "Senzația de ireal" dată de Unreal este de fapt senzația unei realități pierdute.

Cred că există jocuri în care trebuie să pătrundem dincolo de aspectele ludice imediate. Consider că nu am suprasolicitat materialul jocului Unreal prin rândurile de mai sus, ci am oferit o perspectivă aparte, necesară pentru că s-a aflat în mod evident în intenția creatorilor.

Ce rămâne însă în Return to Na Pali din toate aceste bune și frumoase chestiuni din Unreal? Return to Na Pali este, în mic, tot un fel de Unreal. Întâi se coboară în Velora, templu închinat zeului apei. În ce privește aspectul grafic, Velora este făcut cu mare, mare migală, cu o agreabilă tentă precolumbiană. Scurt, este unul din cele mai frumoase edificii virtuale pe care le-am vizitat vreodată. Și cam atât. Pentru că în rest, Return to Na



Pali ne duce din nou în sus, totuși nu până la centura de asteroizi. Vreo două biserici, iar apoi un castel, așa, de final. Nu mi place să-mi fac cafea din zațul rămas în ibric de la cafeaua precedentă, dar am jucat Return to Na Pali până la capăt, sorbind de ici și de colo rămășițe din aroma Unreal. Cam acesta este de fapt și răspunsul la întrebarea din introducerea la acest articol. Până la urmă, vă recomand Return to Na Pali, mai ales dacă v-a plăcut Unreal, sau sunteți atrași de luptele bine condimentate sub aspectul violenței. Poate că ar mai fi interesantă lupta cu bots, deoarece au fost corectate mai multe din bug-urile din Unreal, mie unuia această modalitate de joc părându-mi-se mai captivantă în Return to Na Pali.

Privind nota pe care am acordat-o mission pack-ului Return to Na Pali, vă veți întreba cu siguranță de ce un articol așa de mare pentru o notă atât de mică. Pentru că articolul de față este într-o bună măsură și un articol despre Unreal, în care am încercat să dezvălui câteva din frumusețile acestui joc, mai puțin evidențiate în precedentele articole dedicate lui de către colegii mei de redacție. Iar Unreal merită o notă mult mai mare ...

Marius Ghinea



DATE TEHNICE

Gen:
3D shooter
Producător:
Epic Games
Distribuitor:
GT Interactive
Sistem recomandat:
Pentium 200, 32MbRam, Direct3D, 3DFx, mmx, multiplayer, WIN 95

NOTA LEVEL

Grafică:	18/20
Sunet:	14/15
Gameplay:	20/30
Feeling:	12/20
Storyline:	2/05
Impresie:	7/10

73

FIGHTING STEEL
WORLD WAR II SURFACE COMBAT 1939-1942

Un simulator de bătălie navală de la SSI. Îl aşteptam cu nerăbdare.

Comandanţi ai mai multor divizii navale, veţi putea parcurge patru campanii istorice din cel de-al II-lea război mondial: Kriegsmarine atacă un convoi britanic în drum spre Murmansk, Vânarea lui Bismark (sau Moartea lui Hood), Bătălia de la Guadalcanal şi Bătălia de la River Plate. Fiecare din aceste campanii este alcătuită din mai multe bătălii, ce pot fi jucate şi separat. Dacă vi se pare prea puţin, veţi putea folosi un generator de bătălii (foarte bine realizat, ce permite setarea mai multor parametri ai luptei) sau editorul de bătălii pentru realizarea propriilor scenarii. Iar dacă vă veţi afla de partea englezilor, a germanilor, a americanilor sau japonezilor, depinde numai de preferinţele voastre. Sau de cât de mult vă vor influenţa excelentele filme de prezentare a campaniilor şi a marinelor militare din joc.

Arme vs. blindaje

Aceasta a fost dintotdeauna competiţia care a definit avansul tehnicii militare, până la un moment dat. Bineînţeles, SSI nu putea lua lucrurile în uşurica, creând un model de navă acoperită de o pojghiţă de oţel de grosime constantă. Nu, fiecare navă are blindajul împărţit pe zone, o bandă care protejează corpul navei, blindaj pentru turelele tunurilor, un blindaj pentru turnul de control, blindaj pentru punte şi unul pentru suprastructură, dacă este cazul. Nu toate navele au aceste blindaje, acesta depinzând de clasa din care fac parte – un distrugător bunăoară nu va fi în principiu blindat deloc, ceea ce va avea un efect benefic asupra vitezei acestuia de deplasare.

De cealaltă parte se află tunurile, împărţite în două categorii: artilerie principală şi artilerie secundară. Cum este lesne de înţeles, artileria principală este de calibrul cel mai mare şi este utilizată pentru tragere la distanţă (până la 30 km). Cea secundară, de calibru mai mic, este pentru trageri de apropiere. Se poate comanda separat asupra celor două tipuri de artilerie, astfel încât cea principală să tragă asupra unei nave puternice, cu blindaj gros, iar cea secundară să vâneze navele de tonaj şi blindaj mai mici. În funcţie de situaţia momentană din luptă şi de avariile vizibile ale oponenţilor, veţi putea alege şi tipul de muniţie – perforantă, explozivă sau incendiară. Atenţie, muniţia este limitată. A, şi să nu uit un mic sfat: reduceţi volumul la boxe, altfel prima salvă de tun vă va lovi la sistemul nervos. Foarte puternic şi rezonant sunetul loviturilor de tun în Fighting Steel – un element important al atmosferei jocului.

O armă deloc de neglijat, şi pe care o vom găsi pe nave de clasă de la crucişător uşor în jos, este torpila. Torpilele pot fi lansate numai de la o anumită distanţă faţă de obiectiv, iar câmpul lor de tragere este foarte convenabil indicat în Fighting Steel printr-o bandă albicioasă trasată pe apa mării. Folosiţi cu generozitate torpilele, sunt cele mai indicate pentru scufundarea sau avarierea decisivă a unei nave. Prin comandarea cu abilitate a unei divizii de distrugătoare, vă puteţi strecura până în apropierea unei nave mari, de unde să daţi drumul unui evantai de torpile. Spun distrugătoare pentru că acestea sunt cel mai bine dotate cu torpile, dar şi cele mai fâşneţe nave, capabile de manevră rapidă. Totuşi, dacă aveţi jocul setat pe realism maxim – *historical* – veţi avea surpriza că unele torpile (nu puţine) nu vor exploda la impactul cu nava inamică, fiind defecte.

Legat la ochi

În Fighting Steel nu veţi avea satisfacţia de a trage cu mânuţa voastră în inamic, cum era cu tunul submarinelor din Silent Hunter. Singura voastră sarcină este de a indica ţinta. De tragere se ocupă servanţii tunurilor, iar de ochire radarul şi centralele de coordonare a focului. Istoric, acestea din urmă sunt adevărate minuni ale tehnicii acelor vremuri, fiind dotate cu calculatoare analogice performante, cu ajutorul cărora se prelucrau datele venite de la radar şi telemetre. Să nu vă imaginaţi însă că toate aceste mijloace de ochire vă vor aduce ditamai probabilitatea de a lovi nava inamică. Nu ştiu dacă vi se pare o valoare numerică semnificativă pentru oameni sănătoşi la cap, dar probabilităţile de lovire de 2-2,5 % sunt mari. Această probabilitate depinde de peste 20 de factori, printre care sunt condiţiile atmosferice, forma şi dimensiunile ţintei, nivelul de pregătire al echipajului, oboseala echipajului, viteza ţintei, integritatea navei proprii etc.. Toţi aceşti factori vă sunt indicaţi în joc, într-o diagramă specială.

Dacă radarul sau centralele de ochire sunt lovite de inamic, sunteţi cu un picior în gura rechinului. Ziua, fără radar se poate lupta, dar noaptea devine aproape imposibil. Noaptea se poate însă lupta fără telemetre.

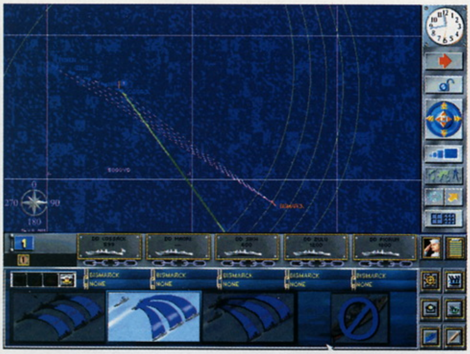
Totuşi, dacă rămâneţi noaptea fără radar, mai rămâne posibilitatea de a lansa rachete de iluminare. Dezavantaj: veţi fi văzuţi şi de inamic. De la apropiere se pot folosi şi proiectoarele, care orbesc nava inamică, dar indică celorlalte nave propria poziţie. Avantaje şi dezavantaje se adună în lupta navală din Fighting Steel, conturând cu fidelitate problemele de care se izbeau echipajele navelor angajate în bătălie.

Istoric, cel mai bun exemplu rămâne cuirasatul Bismark. Lipsit de orice mijloc de coordonare a focului, legat la ochi, a fost se pare sabordat la ordinul căpitanului său. Numai că în Fighting Steel nu vă puteţi saborda navele. Iaca, n-a vrut SSI să ne dea bucăţica asta de realism. Şi nici n-am reuşit să-l scufundăm pe Hood din a cincea salvă. La asta însă, nu ne-a ajutat norocul ca pe germani.

Manevre

În Fighting Steel o bătălie navală se câştigă provocând inamicului mai multe pagube decât ţi se aduc ţie. Pentru atingerea acestui ţel, există o regulă de aur, valabilă în lupta navală reală, şi întocmai în Fighting Steel – trebuie să opui inamicului cât mai mult timp posibil un număr mai mare de guri de foc decât acesta. Ideal este să realizezi celebra manevră a japonezilor de la Port Arthur, şi a americanilor la Guadalcanal. Se numeşte „crossing the T" şi o vom tra-





duce prin „a închide T-ul", manevră în care navele proprii sunt aşezate în linie, perpendicular pe direcţia de deplasare a navelor inamice. Rezultatul este acela că poţi bombarda pe rând navele oponente, una câte una, cu toată puterea proprie de foc, în timp ce inamicul poate trage cu tunurile unei singure nave. În Fighting Steel este posibilă o asemenea manevră (ba chiar recomandabilă, mai ales la Guadalcanal), şi ne ajută în acest scop cel mai util instrument de comandă şi control pus la dispoziţie de joc – harta tactică bidimensională. Practic, cu ajutorul acestei hărţi putem comanda navele proprii perfect, având în permanenţă în faţa ochilor situaţia de pe întreg câmpul de luptă, inclusiv razele de acţiune ale diverselor tipuri de armament şi predicţiile de drum pentru navele oponente pentru următorul sfert de oră. Nu pot să nu aduc aici o laudă entuziastă interfeţei Fighting Steel, care nu pune absolut nici un fel de probleme de acomodare şi control. Fiecare comandă sau funcţie îşi are butonaşul ei, pus foarte logic exact acolo unde te-ai aştepta să se afle. Un „bravo" pentru cei de la SSI!

Dacă bătălia nu a permis închiderea T-ului, şi dacă lucrurile sunt deja avansate, cu pagube de ambele părţi, trebuie să-ţi manevrezi navele permanent şi cu extremă atenţie, pentru a respecta mereu regula de aur enunţată mai sus. Problema este că, pe nivel de realism maxim, datele despre pagubele provocate navelor inamice sunt teribil de sumare. Par examplu, nu ştii dacă ai lovit şi scos din funcţiune o turelă, şi care ar fi aceasta. Nu ştii dacă cârma unei nave inamice este blocată, sau dacă nava respectivă nu mai are posibilitatea de a ochi (pe baza telemetrelor sau radarului). Trebuie să observi cu mare atenţie, şi să încerci să descoperi aceste slăbiciuni ale inamicului, atunci când apar, pentru a-ţi putea manevra navele în consecinţă. Altfel, nu veţi putea aborda lupta cu şanse semnificative de succes. Dar o navă căreia i-aţi descoperit o latură sau un unghi sub care nu poate trage, este aproape condamnată.

Bineînţeles, în Fighting Steel situaţiile disperate pot fi, cu puţin noroc, cârpite. Atât pentru retragere (adică dezangajarea din luptă) cât şi pentru atacuri mai isteţe, se poate folosi acoperirea cu o perdea de fum. Aici însă, va trebui să ţineţi cont de direcţia vântului, inamicul numărul 1 al unei astfel de tactici. Pentru că nu este nimic mai uşor pentru duşman decât să ochească capătul perfect vizibil al unei perdele de fum întinse de vânt...

Manevrele şi tactica abordate în lupta navală depind decisiv de perfecta cunoaştere a inamicului. De folos vă va fi în acest sens un „catalog" al tuturor navelor existente în Fighting Steel, şi în care veţi găsi absolut toate datele referitoare la acestea semnificative în luptă – construcţie, dotarea cu armament, blindaj, viteză etc. Percep acest catalog ca pe un Help, ce se poate şi trebuie oricând accesat în timpul bătăliei.

Acum pe ecrane: „Jocul de table"

Există două vederi de bază în Fighting Steel. Cea mai utilă este harta tactică 2D, care ar putea fi şi singura. Pe aceasta o veţi folosi cu predilecţie în conducerea diviziilor aflate în subordine. Există însă încă o vedere, de data aceasta tridimensională, şi care vă va ocupa ecranul mare parte din timp. În această vedere totul este vizibil precum într-un film. Filmul bătăliei navale în care sunteţi angajaţi. Există mai multe camere de luat vederi virtuale ce oferă o multitudine de unghiuri de observaţie, există şi „replay"-uri ca la fotbal ale momentelor semnificative (loviri, incendii, scufundări, dezangajări din luptă).

Credem că o asemenea abordare cinematografică se



datorează intenţiei de a face jocul mai atractiv, pentru că Fighting Steel este pentru oameni cu răbdare de fier, şi pe deasupra pasionaţi de subiect. Trebuie să fii cu adevărat atras de lupta navală, aşa cum ne este aceasta dezvăluită cu realism în Fighting Steel – nespectaculoasă, de lungă durată, oarecum impersonală (ţintele sunt de cele mai multe ori îndepărtate iar ochirea se face cu dispozitive automate) şi cu probabilităţi de lovire extrem de scăzute (aproape lupte de orbi în care loviturile sunt administrate de şchiopii pe care aceştia îi duc în spinare, ca să fim plastici şi elastici). Este adevărat, poate tocmai rolul important pe care îl are probabilitatea în Fighting Steel face uneori jocul atractiv. Cam ca un joc de table, unde aştepţi cu inima cât un purice să vezi cum cade zarul. Dar, întocmai ca şi la table, şi în Fighting Steel trebuie o ţâră de ştiinţă care să dea un ghiont şansei în direcţia potrivită.

Pe scurt, Fighting Steel este prin realizarea lui o excelentă lecţie de istorie militară navală, cu scenarii rupte din realitate, cu nave bine realizate grafic (atenţie, vă este necesar un accelerator grafic!), cu lupte care se desfăşoară credibil, şi uneori palpitant. Un joc care te atrage tot mai mult pe măsură ce ajungi să îl cunoşti. Un singur lucru reproşez realizatorilor: dar marea, domnilor, Marea, de ce arată atât de penibil? În afară de nave, toate celelalte elemente (cerul şi marea) par efectiv de mucava. Aşteptăm conturarea atmosferei marine în versiuni ulterioare...

Radu Boian, Marius Ghinea

DATE TEHNICE

Gen: RTS
Producător: SSI
Distribuitor: Mindscape
Sistem recomandat: Pentium 233, 32MbRam, Direct3D, 3DFx, mmx, multiplayer, WIN 95

NOTA LEVEL 84

Grafica:	14/20
Sunet:	12/15
Gameplay:	28/30
Feeling:	17/20
Storyline:	5/05
Impresie:	8/10

Total Annihilation: Kingdoms

Iată că a ieşit pe piaţă şi continuarea bine cunoscutului Total Annihilation. Să vedem dacă se ridică la nivelul predecesorului său.

Cavedog scotea cu ceva timp în urmă un titlu pe numele lui TA, un RTS care a făcut ceva valuri la vremea respectivă datorită modului ingenios de construcţie a unităţilor, clădirilor, dar şi a câmpurilor de luptă. Pozele cu relieful excelent făcut, lăsau gamerii cu gura căscată. Jocul nu era o simplă clonă, din contră, era pe cât se poate de original şi au fost puţini gameri care să nu-l încerce şi să nu admire multitudinea unităţilor poligonale prezente. În continuare, cei de la **Cavedog** au oferit gamerilor add-on-uri cu tot felul de hărţi, misiuni şi unităţi noi.



TA: Kingdoms...

... avea să fie anunţat la numai câteva luni. *Kingdoms* nu a fost făcut cu intenţa de a continua primul joc, ci mai degrabă să-l îmbrace mai altfel, astfel încât celor care le plac timpurile medievale să poată să se bucure şi ei de TA. După mai multe luni şi mai multe amânări, titlul a apărut în cele din urmă. Povestea din *TA: Kingdoms* vorbeşte de patru prinţi care au moştenit fiecare o buca' de pământ. Numele lor ar fi: Aramon, Taros, Veruna şi Zhon. Şi craii ăştia au trăi mult timp fără să se bată pentru pământ sau alte treburi, au mai fost nişte conflicte sau ceva piraterie pe ici pe colo, dar nici vorbă de vreun război deschis. Această pace este conservată până când are loc un adevărat dezastru, care aminteşte de sfârşitul lumii. Astfel pornesc războaie între cele patru tabere. În ceea ce priveşte grafica, nu există o prea mare schimbare de la primul TA. În acest sens s-au păstrat unităţile poligonale, frumos animate. Cât despre hărţi, se pare că acestea au fost lucrate cu ceva mai multă migală şi nici nu mănâncă prea mult din RAM. Singura problemă cu *TAK* este că are nevoie de un sistem destul de puternic pentru o rulare perfectă. Chiar şi pe un PII cu 3Dfx mai există un lag destul de mare la primele mişcări pe hartă şi hard-ul este şi el folosit din greu. Mai apoi totul merge destul de bine.

Aglomeraţie

Când multe unităţi apar pe ecran – mai ales nave sau unităţi zburătoare – jocul se poticneşte serios. Astfel, când încerci cu disperare să dai nişte comenzi salvatoare unităţilor pentru a câştiga bătălia, hard-ul este folosit la nebunie, frustrarea nu întârzie să-şi facă apariţia. După ce jucaţi mai multe misiuni se poate chiar să fiţi nevoiţi să reboot-aţi pentru a da o pauză calculatorului, altfel s-ar putea să vă treziţi cu un lag (mişcare sacadată) incredibil, cam aşa cum s-ar întâmpla cu Unreal pe un P133 în software mode. Dacă vreţi să îmbunătăţiţi viteza de rulare aţi putea să mai reduceţi din calitatea grafică, s-ar putea să meargă sau... nu. Cei de la **Cavedog** recomandă rularea fără suport 3Dfx, adică în software mode, pentru că DirectX 6.1 nu suportă, încă, un număr ridicat de texturi cum este în TAK. Astfel viteza este îmbunătăţită substanţial. Sunt sacrificate o serie de efecte speciale interesante, dar asta-i viaţa. Pe de altă parte, Cavedog a încercat să amelioreze TAK-ul acolo unde TA-ul a dat greş, şi anume campaniile. Iniţial ţi se derula în faţa ochilor un briefing pe cât se poate de succint după care erai aruncat într-o hartă complet străină şi ţi se cerea să kill-ăreşti practic tot ce mişcă, construind o bază şi multe, multe unităţi. În TA: Kingdoms povestea a fost îmbunătăţită făcându-se o legătură clară între o misiune







și altele. Această poveste este prezentată jucătorului prin intermediul unor filmulețe – care nu excelează prin calitate. Astfel, în loc de patru seturi de misiuni, există o singură campanie mare și lată de 48 de misiuni, o experiență într-adevăr inedită. Această idee originală a fost pusă în aplicare destul de bine de cei de la **Cavedog**, pentru a varia puțin misiunile. Astfel se evită monotonia de genul: faci bază, faci unități, omori inamicul. În acest fel campania este mult mai interesantă și reprezintă un real progres față de TA.

Strategia

Dacă în TA trebuia să aveți depozite de metal pentru clădiri și unități, în TAK acestea au fost înlocuite cu mana pe care o procurați prin intermediul clădirii Lodestone și super Lodestone. Un alt punct care a fost criticat la TA erau cele două tabere aproape identice – ARM și CORE. Astfel, producătorii s-au decis să facă cele patru tabere din Kingdoms pe cât se poate de diferite: Amaron – cavaleri și stăpâni ai pământului, Tairos – undead și meșteri ai magiei, Veruna – stăpânii apelor cu multe unități acvatice, Zhon – stăpânii animalelor, accent pe mobilitate fără clădiri pentru construcție. Zhon se pot deplasa oriunde și pot construi unități unde îi taie capul. Pe scurt, rasele se deosebesc prin: Artilerie, Mobilitate, Putere Navală, Magie – frumos... păcat că nu sunt la fel de multe unități ca în TA.

În ce privește jucabilitatea, *TAK* poate părea plictisitor în primele misiuni, dar, mai încolo, devine captivant pe parcurs ce începi să constați diferențele dintre rase. În multiplayer este excelent, deși nu sunt foarte multe hărți în joc este de așteptat apariția acestora pe Internet din moment ce titlul are un editor inclus.

Din nefericire, AI-ul cam lasă de dorit în *TAK*. În campanie nu o să prea vedeți acest lucru dar, dacă vreți să faceți o partidă împotriva CPU-ului, veți observa un AI slăbuț. Se pot întâmpla două lucruri: AI-ul să nu facă nimic, nimic folositor, să te atace așa puțintel și apoi să moară într-o dulce fericire sau face o bază cu viteza luminii și te atacă necontenit, exploatând la maxim toate greșelile făcute în apărare, se folosește de relief dar nu reușește să te distrugă până la capăt.



În concluzie...

Echipa de la **Cavedog** a făcut o treabă bunicică cu *Total Annihilation: Kingdoms* care este un RTS serios care ne poate ține ceva săptămâni în fața monitorului, atât în multiplayer cât și în modul campanie. Cele patru tabere sunt bine lucrate și individualitatea lor este bine conturată, unitățile poligonale arată bine... păcat însă că cerințele de sistem sunt ridicate, păcat că nu sunt la fel de multe unități ca în TA și că AI-ul este cum este. Deci, dacă v-a plăcut TA, nu înseamnă neapărat că TAK o să vă mai placă, dar merită încercat oricum.

Sergio





DATE TEHNICE

Gen: RTS
Producător: Cavedog
Distribuitor: GT Interactive
Sistem recomandat: Pentium 233, 32MbRam, Direct 3D, 3DFx, mmx, multiplayer, WIN 95

NOTA LEVEL

Grafica:	17/20
Sunet:	10/15
Gameplay:	25/30
Feeling:	15/20
Storyline:	5/05
Impresie:	7/10

79

Blackmoon Chronichles

A fost odată ca niciodată, căci dacă n-ar fi, nu s-ar povesti. A fost odată o impărăţie, în care părea ca totul merge bine. Dar...



În zona cunoscută şi sub numele de Valley of Lyhnn, o mulţime de trupe ocupau poziţii de luptă. În vârful unui deal, se aflau trupele de elită ale infanteriei. În spatele lor, gata să le ofere sprijin, batalioanele de arcaşi. Pe flancuri, cavalerii numiţi Winged Cavaliers, care erau capabili să întoarcă soarta bătăliei în favoarea lor prin puterile pe care le deţineau. O linişte mormântală se aşternu peste întregul ţinut. Era liniştea dinaintea furtunii.

V-am atras atenţia cât de cât? Atunci aţi face bine să mă ascultaţi şi în continuare, pentru că vom vorbi despre unul dintre ultimele jocuri al celor de la **Cryo Interactive**, o producţie care pare că va cuceri o grămadă de fani. Este vorba despre *Blackmoon Chronichles*, un titlu care combină strategia real-time cu cea turn-based şi cu ceva acţiune. Producătorii şi-au dat silinţa să realizeze ceva care să atragă cât mai mulţi gameri, cu gusturi variate. Dacă au reuşit şi în ce măsură, vom vedea în cele ce urmează.

Background story

Povestea pe baza căreia este construită acţiunea din jocul celor de la **Cryo Interactive** este una extrem de captivantă. Este vorba despre un personaj malefic, numit Wishmerill, care, folosind magia, a creat o entitate numită Blackmoon. Cele şase civilizaţii care locuiau în ţinuturile învecinate se temeau de urmările pe care le poate avea folosirea acestei entităţi. În încercarea de opri dezvoltarea acesteia, în imperiul Lhynn izbucneşte o luptă pe viaţă şi pe moarte.

Nu prea am reuşit eu să vă introduc cum se cuvine în atmosfera de luptă pe care *Blackmoon Chronichles* vrea să o creeze. Dar ştiu ce trebuie făcut în acest scop. Este de ajuns să urmăriţi filmele de introducere, pentru care cei de la **Cryo Interactive** merită toata lauda. Cu siguranţă că veţi fi impresionaţi de calitatea imaginii, de muzica absolut superbă, dar mai ales de senzaţiile care vă vor cuprinde şi care vă vor trezi pofta de luptă. Totodată, prin aceste filmuleţe, ne este prezentat contextul in care se vor desfăşura bătăliile ce vor urma.

Si dacă tot am vorbit despre bătălii, să amintim puţin şi părţile implicate. Este vorba despre şase rase: Dwarfs, Elves, Giants, Orcs, Undead şi Demons, care se vor confrunta de-a lungul jocului. Fiecare



dintre aceste rase are caracteristicile sale, avantaje dar şi slăbiciuni. Dar partea frumoasă acum începe: pe parcursul luptei se pot stabili alianţe care vor schimba mersul bătăliei. Fără aceste alianţe unele părţi nu pot ieşi învingătoare. Este însă necesar ca momentul în care aceste alianţe sunt încheiate să fie bine ales, sau rezultatul poate fi cu totul altul.

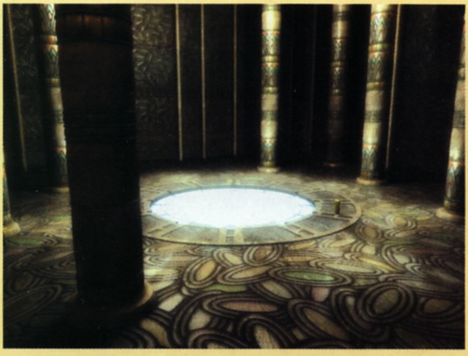
Pornim la luptă

Jocul este structurat în patru campanii, fiecare dintre acestea corespunzând uneia dintre taberele implicate în conflict. Fiecare campanie va cuprinde câte 15 misiuni şi va avea caracteristici aparte. În funcţie de tabăra pentru care vom lupta, vom avea unităţi si clădiri specifice, avantaje dar şi dezavantaje.

Înainte însă de a purcede la cele patru campanii, cei de la **Cryo Interactive** ne-au pus la dispoziţie câteva misiuni de







antrenament, cu ajutorul cărora ne vom familiariza cu manevrele elementare pe care trebuie să le cunoaștem. Doar în momentul în care vom stăpâni destul de bine aceste manevre, vom fi cu adevărat pregătiți de lupta. Și cum *Blackmoon Chronichles* este destul de diferit față de ceea ce am văzut până acum, este bine să parcurgem și aceste misiuni de antrenament.

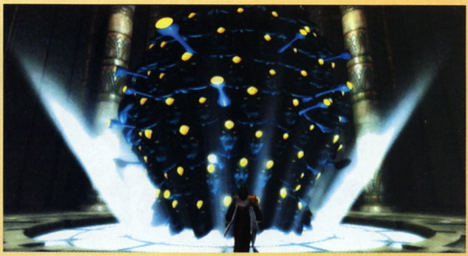
Un alt motiv care ne îndeamnă să fim bine pregătiți în momentul în care intrăm în luptă este amploarea bătăliei. Păi, unde ați mai văzut voi o bătălie atât de cruntă încât să fie implicate peste 4000 de unități, pe aceeași hartă. Trebuie să fii un adevărat conducător pentru a te descurca într-o bătălie de asemenea proporții.

Și, dacă tot am dat-o pe date statistice, să mai precizăm că în jocul celor de la **Cryo Interactive** vor exista peste 80 de tipuri de unități și peste 120 de tipuri de clădiri, care vor varia ca mărime și proprietăți. Vom vedea astfel lupte care se vor desfășura între un uriaș și un amărât de soldat, vom vedea tot soiul de animale antrenate pentru luptă și tot felul de creaturi hidoase.

Aspectul general

Despre grafica jocului se poate spune că este destul de bună. Toate creaturile de pe hartă sunt detaliat prezentate, clădirile sunt realizate extrem de bine. Nu lipsesc desigur efectele, care sunt de tot soiul, de la flăcări și fulgere, la bălți de sânge. Încă o dată o să menționez filmulețele de animație, de o calitate ireproșabilă, pe care nu m-am putut abține să nu le urmăresc de câteva ori. Ținând cont și de resursele hardware necesare pentru a juca *Blackmoon Chronichles*, aspectul grafic privit în ansamblu este bun spre foarte bun.







La capitolul sunete, de departe se remarcă muzica de pe fundal. O muzică captivantă, care amplifică senzația de luptă. Peste această muzică sunt suprapuse tot felul de răcnete si urlete, lovituri de arme, vâjâit de săgeți, o atmosfera exact ca în mijlocul bătăliei.

Jocul celor de la **Cryo Interactive** oferă și suport pentru multiplayer pentru un număr de până la 8 jucători prin intermediul Internet-ului sau al unei rețele locale. Ba mai mult, a fost introdus și un editor de misiuni, pentru cei care au terminat cele patru campanii precum si misiunile speciale, și doresc și alte provocări care să le pună în valoare calitățile de conducători.

Nu mai rămâne altceva de spus decât că prin *Blackmoon Chronichles* a fost făcut un pas înainte în categoria jocurilor de strategie. Și, cum un gamer de profesie nu poate sta deoparte la un asemenea eveniment, nu avem altă soluție, decât să jucăm acest joc.

Dr. Pepper





DATE TEHNICE

Gen:
RTS/TBS
Producător:
Cryo Interactive
Distribuitor:
Cryo Interactive
Sistem recomandat:
Pentium 200, 32MbRam, Direct3D, mmx, multiplayer, WIN 95

NOTA LEVEL

Grafică:	17/20
Sunet:	13/15
Gameplay:	27/30
Feeling:	16/20
Storyline:	4/05
Impresie:	8/10

85

Star Wars: Episode 1 The Phantom Menace

Împărați pe care lumea nu putea să-i mai încapă, au plecat în SPAȚIUL mare să ca'te Pământ și Apă!!!

Data stelară 23294.765... Nava înainta liniștită printre asteroizi și bucățile de nave rămase în urma ultimei încleștări dintre armata condusă de către Darth Vader și cea a lui Luke Skywalker. Ostilitățile avuseseră loc cu puțin timp înainte de sosirea noastră. Oricine își putea da seama cu ușurință că pierderile fuseseră consistente de ambele părți. Dar oare cine ieșise învingător din această ultimă încleștare, rebelii sau mașinăriile conduse de Mr. Dark aka Darth Vader?

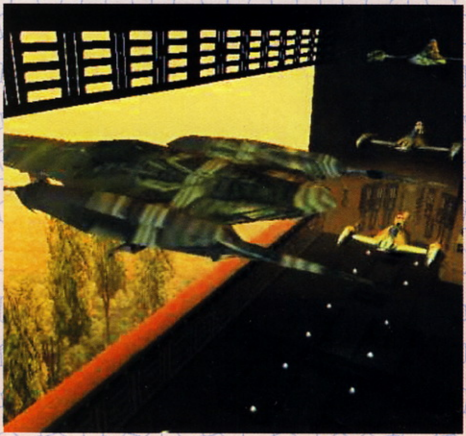
Parcă ieri am văzut pentru prima oară prima ecranizare a unui film care avea să câștige pe parcursul timpului milioane de fani. Cred că v-ați dat seama despre ce vorbesc pentru că sunt convins că fiecare dintre domniile voastre au văzut sau măcar au auzit de binecunoscuta serie Star Wars. Dat fiind faptul că această ecranizare a cunoscut un mare succes, firma Lucas Arts s-a gândit să realizeze mai multe versiuni al unui joc care are la bază povestea filmului menționat mai sus.

Chiar dacă *Star Wars: Episode I The Phantom Menace*, a fost anunțat ca un titlu de aventură, acesta nu este nici pe departe o realizare de acest gen, fiind mai degrabă un third-person. În rest, în afara acestei „mici" neconcordanțe, totul este O.K. Nu vă așteptați însă la ceva extraordinar pentru că nu este cazul.



Game plot...

Vă spuneam că produsul are la bază ultima ecranizare din seria Războiul Stelelor numită The Phantom Menace. Aceasta reprezintă primul episod dintr-o serie de trei noi versiuni Star Wars. Asta nu înseamnă că trebuie să vedeți neapărat filmul pentru a putea juca acest titlu. Dar mai bine să vă spun cam ce aveți de făcut.



Totul începe într-o manieră spectaculoasă. Vă aflați în pielea unui tânăr numit Obi-Wan, la bordul unei nave de comerț a Federației. Împreună cu domnul Obi va trebui să colindați încolo și încoace, să apăsați tot felul de butoane și să vă luptați cu droizii. Acest prim nivel este unul mai ușor în care vă puteți familiariza cu atmosfera și controlul personajelor. În afară de acest Obi-Wan, mai există încă trei personaje principale pe care le veți putea controla. Acestea sunt: Qui-Gon, Queen Amidala și Capitain Panaka.

Pe parcurs, lucrurile se vor complica. Asta înseamnă că nivelele superioare vă vor pregăti unele surprize neașteptate care, cu siguranță , vă vor prinde cu garda lăsată jos. Cel puțin prima și a doua oară căci, după aceea, veți prinde puțină experiență și vă veți învăța minte, adică să căscați ochii tot timpul. Este bine să fiți gata să reacționați în orice clipă în fața unui atac inamic pentru că vă așteaptă o mulțime de droizi pe care trebuie să îi eliminați din „joc". În fața acestora nu aveți altceva de făcut decât să apăsați butonul de foc în continuu, până vă obosește „degețelul". La un moment dat poate deveni plictisitor însă, trebuie să îi ucideți pe toți, pentru a putea merge mai departe. Partea cea mai „nefericită" în ceea ce vă privește este aceea că dușmanii vă pot ataca din unele locuri pe care nu le puteți vedea pe monitor. Astfel că va trebui să deduceți de unde se trage și să mergeți în acel loc pentru a îl (ii) elimina pe cel (cei) care a (au) avut tupeul să își ațintească armele asupra voastră.

Capitolul arme de foc...și etc...

Bineînțeles că pentru a putea lupta de la egal la egal, „amical" cu inamicii voștri, veți avea nevoie de niște instrumente de luat piuitul pe care unii le numesc arme. La fel ca și în celelalte jocuri de acest gen, arsenalul este deosebit de



variat conținând mai multe tipuri de arme. Această diversitate de gun-uri vă va fi de mare folos căci le veți putea utiliza în funcție de situația cu care vă confruntați. Și mi se pare normal deoarece, dacă doriți să ucideți pe cineva în liniște, pentru a nu vă face simțită prezența, în mod sigur nu veți utiliza un lansator de rachete sau o mitralieră. Cred că cea mai potrivită alegere ar fi un pistol cu amortizor sau un cuțit „cu lunetă”. Dar, să vedem cam ce aveți în dotare. Una bucată blaster (nici prea tare, nici prea moale, însă destul de eficientă), un lansator de rachete (deosebit de eficient în cazul în care doriți să culcați la pământ vreo navă sau vreo clădire) și câteva grenade offensive (aveți grijă ca după ce le aruncați să nu mergeți ca berbecii înainte și să o mierliți la fel ca și mine, ops... na că m-am dat de gol).

Problema cea mai mare pe care am întâlnit-o și la alte produse de acest tip o constituie țintirea. Eu am întâmpinat reale probleme și cred că nu sunt singurul. Oricum cert este că la capitolul auto-aim lucrurile nu sunt prea roz. Asta înseamnă că s-ar putea ca, atunci după ce veți apăsa pe trăgaci, să aveți surpriza ca cel pe care l-ați țintit să rămână în picioare, falnic ca un copac în fața furtunii.

Departe de sfârșit...

Misiunile care vi se vor încredința sunt dintre cele mai variate și aș putea spune, chiar interesante. Acestea pot consta în îndeplinirea unor obiective clare, fără de care nu puteți merge mai departe. Dacă la început va fi floare la ureche, pe par-curs lucrurile se vor schimba.

Star Wars: Episode I The Phantom Menace este structurat pe mai multe nivele. Acestea sunt pline de acțiune și dinamism, ceea ce înseamnă că nu veți avea prea multe ocazii de a vă trage sufletul. Ce poate fi mai frumos decât să te urmărească o ceată de droizi și să nu ai muniție suficientă pentru a îi ucide pe toți. Astfel că, tot ce puteți face este să o luați la sănătoasa.



Bineînțeles, după ce ați eliminat câtiva dintre urmăritorii voștrii. Cel puțin așa vă veți simți mai bine.



O altă problemă cu care sunt sigur că v-ați confruntat și voi, este modul de vizualizare. Nu uitați că avem de-a face cu un titlu de aventură care de fapt este third-person. Din cauza unghiului în care este poziționată camera, nu veți putea vedea prea multe și prea departe. Asta pentru că, spre deosebire de alte titluri, în *Star Wars: Episode I The Phantom Menace* se utilizează un unghi de observare mult mai înalt. Așadar camera este poziționată deasupra și puțin în spatele personajului pe care îl controlați. Grafica este acceptabilă dar, în ceea ce privește sunetul, cred că se putea lucra mai mult.

În final nu vă pot spune decât că am fost deosebit de dezamăgit de acest titlu. Am întâmpinat o mulțime de probleme care nu au fost legate de îndemânarea mea. Dacă nu ați văzut nici filmul atunci, cu siguranță, nu veți înțelege prea mare lucru din ceea ce veți vedea pe monitoare. Dar, poate, cei care sunt fani ai filmului (și implicit cei care l-au vizionat) vor considera această realizare a celor de la Lucas Arts, o nouă experiență Star Wars.

Wild Snake



DATE TEHNICE

Gen:
Third-person Action Adventure
Producător:
Lucas Arts
Distribuitor:
Lucas
Sistem recomandat:
Pentium 200, 32MRam, mmx, Direct 3D, 3DFx, joystick,

NOTA LEVEL

Grafică:	17/20
Sunet:	12/15
Gameplay:	20/30
Feeling:	18/20
Storyline:	4/05
Impresie:	6/10

77



Dungeon Keeper 2

Bine cunoscută pentru jocurile sale (Theme Park, Populous şi Syndicate Wars) casa de jocuri Bullfrog **a scos pe piaţă continuarea renumitului Dungeon Keeper.**











Iată că, în cele din urmă, a apărut și *Dungeon Keeper 2*, continuarea celui mai bun titlu făcut vreodată de **Bullfrog** (după părerea mea). De îndată ce am instalat jocul m-am întrebat dacă va fi la fel de original ca celelalte produse de până acum, dat fiind că fondatorul și geniul creator, Peter Molyneux, i-a părăsit pe cei de la **Bullfrog Entertainment**.

Intro

Filmul de la început, în care joacă deja faimosul Horned Reaper, pregătește numai bine atmosfera pentru ceea ce urmează... adică meniul ce vă va conduce la prima campanie. Înainte de a continua, trebuie să vă explic puțin ideea care stă la baza lui *Dungeon Keeper 2*, astfel încât cei care nu au jucat primul DK (probabil doar vreo doi sau trei gameri) să poată înțelege despre ce este vorba. La început pornești cu centrul domeniului tău, și anume Dungeon Heart-ul (dacă acesta este distrus ați pierdut misiunea) și niște Impi, muncitorii de primă mână care vor face mai toată treaba prin joc. Pentru a crea coridoare și camere va trebui să selectați niște pătrățele de sol pentru a face impii să sape acolo unde vreți, după care începe construcția bazei. Așa ca în, DK și în *DK2,* trebuie să faceți un Lair, loc în care dorm creaturile pe care le stăpâniți. O cameră va fi cât de mare vreți, dar cu cât mai mare cu atât mai bine (a nu se exagera). Dacă doriți mai târziu să măriți o zonă nu trebuie decât să mai excavați niște sol. Creaturile nu pot fi cumpărate, așadar va trebui să vă însușiți un Portal prin care să atrageți (printr-o bază bine construită) cât mai multe dihănii. Dacă aveți o armată destul de măricică puteți să vă bateți cu aventurierii ce vor să vă fure aurul. În mare cam asta este! Vă stă la dispoziție o hartă a teritoriului Fairy Kingdom, hartă pe care puteți alege teritoriul pe care vreți să-l invadați în continuare (deși de obicei vă stă la dispoziție doar un teritoriu pentru a continua). Din nefericire am fost puțin dezamăgit de această hartă care nu arată la fel de bine ca cea din DK-ul original. Adică nu mai există câmpiile verzi și orășelele



frumoase care să se transforme într-un teritoriu de scrum, smoală, lavă pe parcurs ce cucerești teritoriile respective. Dar cei de la **Bullfrog** au încercat să facă tot jocul 3D, inclusiv harta.

Jocul

Odată ce începeți o campanie, veți observa că s-au schimbat o grămadă de lucruri. Mai toată grafica a fost refăcută. Cei de la **Bullfrog** au petrecut o grămadă de timp încercând să facă un engine nou pentru grafica din DK2, care este acum în întregime 3D. Fiecare creatură și fiecare tip de construcție a fost refăcută pentru noul engine 3D. Și toate astea fac ca jocul să arate mult mai bine. Cu toate că Bile Demonul pare să fi făcut o cură de slăbire, odată cu reconstrucția 3D, toate









celelalte creaturi arată foarte bine, ceea ce înseamnă că echipa a făcut un lucru numai bun cu engine-ul lor, și, de asemenea, că noii monștrii poligonali au niște mișcări mai fluide. Păcat însă, că cei de la Bullfrog nu au implementat o opțiune prin care să putem privi acțiunea



din orice unghi. Așadar nu puteți să mișcați view-ul decât făcând un zoom sau o rotație exactă a nivelului.

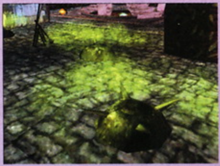
Să trecem acum la campaniile ce reprezintă pilonul de bază din Dungeon Keeper 2. După ce începeți prima misiune, sunteți conduși prin joc de vocea mai marelui overlord, care ne explică cum se folosesc toate camerele, la ce sunt bune, și cum ar trebui construite. La finalul fiecărei misiuni își sunt prezentate clădirile pe care le vei putea folosi în misiunile ce urmează, apoi un mic film foarte amuzant – de obicei cu puii de găină din Hatchery, pentru a sărbători propria-ți măreție și victorie. Pentru a evita plictiseala, care se făcea simțită în originalul DK, după o serie de misiuni în care construiai pentru a suta oară o bază, Bullfrog a lucrat puțin la misiuni pentru a le face mai variate. În unele trebuie să pui stăpânire pe camerele subterane, iar în altele ai o perioadă de timp până când un mare erou va încerca să intre pe teritoriul tău. Misiunile nu sunt pe cât de variate pe cât se puteau face, dar surprizele au fost păstrate pentru misiunile bonus. În una dintre acestea trebuie să joci golf. Ai un bolovan la dispoziție și, cu ajutorul unor palme aplicate bolovanului, trebuie să-l conduci până la gaura de golf, un lucru nu tocmai ușor de făcut. În altă misiune bonus, trebuie să tragi după niște eroi care se plimbă liniștiți, tu fiind un vrăjitor. Campania are ca bază găsirea de portal diamonds care îți permit să faci the Reaper Amulet, astfel să poți chema în ajutor Horned Reaper-ul. Când vă stă la dispoziție, ar fi bine să-l puneți în mijlocul luptei pentru că nu prea puteți să-l controlați și dacă nu mă înșel, din câte îmi aduc aminte, se supără repede și nu cred că ați vrea un Reaper nervos să bântuie prin bază.

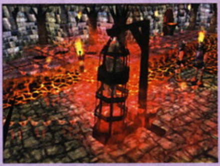
Principalul obiectiv în fiecare level este să-i omorâți pe cei care au un portal diamond. Astfel, va trebui să înfrângeți keeper-ul inamic sau anumiți eroi ce vă stau în cale. În ajutor vă vin și niște cutiuțe magice pe care le găsiți prin nivel. În acestea se află anumite premii cum ar fi Experience Points sau Full Mana.

Mai departe scrie-n carte

O altă opțiune care vă stă la dispoziția click-ului de mouse este „My Pet Dungeon". Deși, din păcate, nu se referă la un fel de Tamagotchi în care să puteți controla un monstru cum ar fi Bile Demonul, Reaper-ul sau știu eu ce, My Pet Dungeon vă permite să faceți o bază de la cap la coadă dar într-un anumit timp, adică din câteva în câteva minute o nouă cameră devine accesibilă. Acest tip de joc poate fi cam plictisitor. Într-unul din colțurile nivelului se află o cameră, plină de eroi, din care puteți lua câte unul pe care să-l eliberați într-un loc plin de capcane astfel ucigându-l sau să-l vedeți cum vă omoară impii pentru că a supraviețuit capcanelor. De asemenea, puteți să dați drumul unui val întreg de eroi prin subterane pentru a vă testa monștrii din bază. Când terminați un nivel din My Pet Dungeon, un altul devine















accesibil, de data asta unul mai greoi. În sfârșit... mai puteți alege să faceți un Skirmish cu un oponent controlat de computer. Acesta poate fi folositor dacă ați terminat campania și nu aveți cu cine juca în multiplayer. AI-ul este destul de bun, adică pare să știe exact unde se află portalurile pentru a ajunge la ele foarte repede. Oricum este mult mai distractiv să jucați împotriva unui prieten sau prin Internet decât în Skirmish.



Strategie

Unii s-au plâns că în DK1 nu prea exista o strategie, adică luai toți monștrii și dăi pe inamic! Cu toate că o astfel de luptă poate fi destul de interesantă, să vezi un măcel în toată regula, în Dungeon Keeper 2 strategia a fost îmbunătățită. Astfel, fiecare monstru are o anumită caracteristică. De exemplu, Bile Demon-ul nu va putea să se scoale imediat de pe jos după ce a încasat o lovitură pentru că nu este altceva decât o grămadă mare și lată de carne... un gras. O altă treabă pe care Bullfrog a introdus-o în jocul lor – prin modificarea AI-ului – a fost crearea unei armate pe categorii: monștrii ce parează lovituri, cei care atacă și cei care... ajută și ei cum pot mai bine. Cu toate astea, este destul de greu să faci o armată aranjată special, pentru că te trezești că-ți pleacă monștrii să se îndoape cu găini.





În multiplayer puteți juca pe Internet sau într-o rețea locală, cu toate că în principiu *DK2* a fost făcut pentru single player. Acțiunea poate deveni plictisitoare: când cei doi jucători se întâlnesc în cele din urmă, se dă o luptă zdravănă până când una din armate pierde, apoi cel învins începe să tot piardă până este înfrânt de tot.

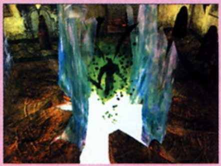




Ergo

Punctul forte al *Dungeon Keeper 2* este noua grafică. Toate camerele arată mai bine și monștrii au mișcări mai fluide. A apărut doar o cameră nouă și anume Casino-ul care poate fi setat sau la modul generos, intrare liberă ceea ce face fericite creaturile, sau la modul cu plată, făcând creaturile să plătească pentru a juca. Această cameră atrage un nou monstru, un fel de mag – rogue. Camerele pentru protecție atrag Dark Elves, și templul Dark Angels. Nu prea sunt multe lucruri schimbate, nu? Dacă v-a plăcut DK, o să vă placă și DK2. Cam atât până la DK3...

Sergio











DATE TEHNICE

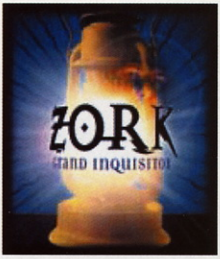
Gen: RTS
Producător: Bullfrog
Distribuitor: EA
Sistem recomandat: Pentium 166, 32MbRam, Direct3D, 3DFx, mmx, multiplayer, WIN 95

NOTA LEVEL 90

Grafică:	18/20
Sunet:	14/15
Gameplay:	28/30
Feeling:	17/20
Storyline:	5/05
Impresie:	8/10

Activision Inc.

Luna aceasta e rândul lor să facă un salt... în Level!



În ultima vreme am pierdut foarte mult timp în fața monitorului jucând *Civilization: Call to Power.* Faptul că au fost în stare să producă un joc Civilization, unul foarte bun dacă trecem cu vederea câteva elemente iritante, și mai ales dacă au supraviețuit unui scandal imens creat în jurul paternității acestui nume, ne-a convins să-i dedicăm un review special. Haide-ți să vedem cum a ajuns **Activision** la un asemenea nivel.

Istoria companiei este suficient de lungă pentru a fi și „furtunoasă". În 1979 o micuță firmă, înființată de câțiva tineri îndrăzneți își deschide porțile. La vremea aceea Intel încă nici nu se gândea la Pentium, astfel încât acești tineri și-au îndreptat talentul spre alte sisteme. Unul dintre accestea era Atari 2000 pentru care au și scos începând din 1980 o mulțime de jocuri: *Pitfall* (1980), *Kaboom* (1981), *River Raid* (1982). Ah, ce vremuri! Atunci nu trebuia să aștepți 2-3 ani, plus încă eventualele întârzieri, pentru a pune mâna pe un joc. Păcat că pe atunci eram prea mic pentru a mă bucura de acestea avantaje. Foarte curând, mai exact în 1982, vine și prima versiune a seriei Zork, una de



referință în istoria RPG-urilor, urmată de patru continuări și alte vreo două jocuri asemănătoare. Mi-aduc aminte primele RPG-uri pe care le-am jucat când trebuia să scrii orice acțiune doreai să fie îndeplinită de eroul tău. Și să facem un salt în timp până în anul 1987 când un eveniment destul de important are loc: Infocom, partenerul alături de care au lucrat la seria Zork, devine parte integrantă Activision, nu înainte ca aceștia din urmă să bage mâna adânc în buzunare. Sfârșitul anilor 80 a fost pentru Activision începutul schimbărilor care vor duce, în numai câțiva ani, la compania pe care azi noi o cunoaștem și o apreciem. Imediat după achiziționarea studiourilor Infocom, și-au schimbat numele în Mediagenic și și-au lărgit aria de producție, incluzând acum și business aplication software. Banii încep să curgă și implcit apar și filiale prin diverse țări și orașe, seria fiind deschisă în Japonia în 1989. Expansiunea aceasta rapidă a atras atenția investitorilor, iar în 1991 BHK Company, care acum este condusă de oameni ai Activision-ului, cumpără o mare parte din acțiunile Mediagenic. Banii veniți din aceste tranzacții sunt imediat valorificați, iar un an mai târziu, Disc Company este cumpărată și din nou firma își schimbă numele, revenind la Activision. Până azi Activision a lansat nenumărate produse dintre care ies în lumină MechWorrior, Zork: Nemesis, Heavy Gear, dar și-a descoperit și valențe de distribuitor cumpărând licențele pentru Blood Omen: Legacy of Kain varianta de PlayStation și Quake Mission Packs No.1 și Quake 2. În 1998 este rândul companiei Raven Software, creatorul lui Hexen, să se integreze în marea familie Activision. Și lucrurile nu s-au oprit aici. La capitolul achiziții mai intră Head Games Publishing, un producător de jocuri sportive, precum și alte nenumărate companii care au ca scop doar valoroficarea produselor Activision. În ceea ce privește licențele, Id Software le-a oferit drepturile de distribuție ale celui ce va fi Quake III: Arena. Viacom Products le-a permis să creeze jocuri bazate pe universul Star Trek, iar împreună cu Disney va însufleți nenumărate povești. În domeniul PlayStation colaborează cu Marvel la un joc X-Men. Citind toate acestea poate nu o să vă mai mire faptul că au îndrăznit să rescrie Civilization-ul.

La ora actuală, în urma acestor practici manageriale foarte agresive, **Activision** a reușit să ajungă în topul firmelor de jocuri, alături de nume ilustre precum Lucas Arts sau Electronic Arts, și în mod cert nu se vor opri aici.



Au demonstrat de atâtea ori că vor și pot mai mult. Sunt curios dacă vor mai încerca o continuare pentru Call to Power, având în vedere că încă mai sunt câteva elemente ce trebuie neapărate retușate, dar, până atunci, cred că mă voi îndrepta către rivalii lor care deja lucrează la Civilization III. Deja începe să fie interesant, iar din acest conflict cei mai câștigați vom fi noi... sper.

În ziua de azi se pare că ideile originale s-au cam epuizat în proporție de 80% și chiar și marii producători au dificultăți în exploatarea unei idei noi. Să sperăm că **Activision** va reuși să treacă cu bine prin această perioadă de criză.

Claude



NETSTORM



„Cel ce dorește pacea trebuie să se pregătească de război”. Cu acest comentariu incitant începe acest joc.

Iată că am ajuns la rubrica „Review Special” (adică, jocuri mai vechi decât calculatorul meu), unde vă voi povesti despre un „joculetz” mic și cool, din categoria „oldies but goldies” (vechi da' bune). NetStorm, căci despre el este vorba în această propoziție, a fost un joc „adevărat” la vremea lansării lui, în '98, un titlu care nu se axează pe o grafică extraordinară ci pe strategie în timp real, un joc ce nu crede în marea descoperire a procesorului P233-MMX, ci unul ce se folosește de foarte puține resurse ale calculatorului nostru care, chiar în momentul de față, se degradează moral văzând cu ochii. Ce mai, Netstorm este pentru toți gamerii și pentru toate sistemele.

Acțiunea se desfășoară într-o lume mitică, „pe numele ei de fată”, Nimbus. Triburile de aici sunt divizate și trăiesc pe niște mici insule ce plutesc deasupra capetelor noastre îngândurate (stai fratele meu că deja bat câmpii!), adică pe cer. Fiecare insulă are un templu, închinat zeilor vremii (Furii cum sunt denumiți), și un preot care folosește energia creată de aceste „Furii” spre folosul tribului său.



Planeta fiind „bântuită” de „Furii” (vânt, ploaie, soare și tunet), preotul tău trebuie să le mulțumească, din când în când, omorând câte un „preoțel” inamic. În semn de recunoștință, aceste zeități îți vor oferi tehnologie, cunoștințe și putere. Despre acești preoți s-au spus multe, dar cea mai bună vorbă, totuși, ar fi cea spusă de un simplu cetățean al Nimbusului: „Acești preoți îngână niște incantații stupide, după care, apare ca din senin o clădire mare, frumoasă și perfectă. Nici nu-i de mirare că zidarii și dulgherii vor să-i omoare”.

In the game

Trebuie să capturezi preotul (sau preoții, după caz) inamic și să-l sacrifici „Furiilor”, pentru a câștiga avantajele despre care vă vorbeam mai devreme. Pe insulă construiești cu ajutorul a patru feluri de energie: vânt, ploaie, tunet și soare, tot felul de sisteme ofensive și defensive, cu ajutorul cărora vei putea cuceri insula vecină, dar numai după ce vei imobiliza preotul inamic, îl vei aduce pe insula ta și-l vei sacrifica. Simplu, nu? Da, în principiu, deoarece și celălalt preot încearcă același lucru! Și de-aici încolo să vezi distracție!



Un element inedit în structura jocului este faptul că legătura dintre insule se realizează prin intermediul unor poduri pe care ți le construiești singur. Este desigur o veste bună pentru pasionații de Tetris care se vor găsi dintr-odată în fața unei adevărate dileme: cum să construiești, cum să îmbini doar patru piese, oferite la un moment dat, pentru a putea alcătui un pod?



În modul campanie, de obicei, sacrificarea preotului advers duce la terminarea nivelului și la trecerea la un nivel superior. În rețea însă, toată strategia se schimbă. Fără acest sacrificiu nu poți să obții tehnologia construirii unei mari varietăți de unități superioare, fapt ce conferă un plus de jucabilitate în rețea și bineînțeles că duce la modificarea strategiei.

Interfața de control este foarte simplă, totul se poate accesa cu butoanele mouse-ului. În ecranele de „about” (un fel de help și descriere a unității respective) sunt introduse părți de „flavour text” (comentariu adițional) extraordinar de drăguț și cu accente comice.

Modul de abordare al fiecărei misiuni poate diferi de la un episod de campanie la altul. Mulitudinea de unități (turele, ziduri, ateliere, temple, creaturi) aduce un plus de complexitate jocului.

Grafica nu este extraordinară dar exprimă ceea ce trebuie, având în vedere faptul că la vremea apariției lui NetStorm nu existau prea multe plăci 3Dfx. Jocul nu ocupă mult spațiu pe hard-disk (20 Mbytes) ceea ce face din el un candidat ideal pentru a fi păstrat pe HDD chiar și pentru o perioadă lungă de timp. Dacă la un moment dat se întrerupe legătura (accidental sau nu) cu partenerul de pe Internet, la momentul restabilirii legăturii, NetStorm se poate relua din momentul în care a fost întrerupt. Astfel, NetStorm este ideal pentru multiplayer (deoarece știm cu toții din proprie experiență că la noi liniile telefonice nu sunt extrem de stabile).



K'shu



DATE TEHNICE

Gen: RTS
Producător: Activision
Distribuitor: MONOSIT Conimpex SRL
Tel/Fax: 01/3306352
Sistem recomandat: Pentium 133, 16MbRam, 3DFx, multiplayer.

NOTA LEVEL

Grafică:	15/20
Sunet:	8 /15
Gameplay:	28/30
Feeling:	17/20
Storyline:	2/05
Impresie:	9/10

79



Produsul minților „luminate" de la Gaumont Multimedia și Kalisto Entertainment, *5th Element*, este o copie fidelă a celebrului film science-fiction, regizat de către Luc Besson.



Se pare că totuși sfârșitul lumii nu va fi chiar în anul 2000 (ceea ce mă face să stau un picuț mai liniștit), ci va fi undeva în secolul XXV, în momentul în care omenirea a ajuns la un stadiu de dezvoltare comparabil cu acela al civilizației actuale față de Evul Mediu. DAR, pentru că dacă nu am avea „dar" s-ar sfârși povestea, putem să stăm liniștiți datorită faptului că și atunci ca și acum, vor exista doi „prăpădiți", cu sarcina „ingrată" de a salva lumea. Ca să fie totul și mai interesant, există și o poveste care ne dezvăluie misterul celor 5000 de ani: „La fiecare 5000 de ani, se deschide o poartă între două dimensiuni. Într-o dimensiune opusă nouă există un element care nu este alcătuit din pământ, aer, apă și foc, ci din anti-materie, din „anti-viață". Acest „lucru" așteaptă cu răbdare la marginile Universului o ocazie de a invada dimensiunea noastră, de a distruge tot ceea ce reprezintă viață, tot ceea ce este lumină. Fiecare 5000 de ani necesită un erou. Și, unul bun este foarte greu de găsit în zilele noastre!". V-a plăcut povestea? Dacă da, uitați-vă la film! E mișto, vă spun eu!



Paralela film-joc sau Paralela 45 sau... cum vreți voi!

Jocul recreează cu foarte multă acuratețe (prea multă uneori) atmosfera și scenele din film, lăsându-ne să pătrundem într-un univers plin de culori, un univers fantastic, creat de Luc Besson împreună cu echipa lui de designeri și cei de la art-works. Jocul ne petrece prin multe cadre pe care le întâlnim și în film, cum ar fi: Fhloston Paradise sau Astroportul, dar ne prezintă și alte locații mai puțin dezvoltate de către producătorii filmului, cum ar fi: stația de poliție, nava spațială sau canalizarea din inima orașului New York, care își au originea tot în schițele originale ale lui Luc Besson.

Echipa **Kalisto** a integrat universul lui Luc Besson, în această versiune pe PC cu ajutorul lui Helene Giraud, membru al echipei originale, care a creat scenele din film, ea având o contribuție majoră în ambele versiuni. Toate acestea au fost posibile cu ajutorul tehnologiei de color shading (umbră aplicată culorii) și a mai multor artificii grafice introduse de producători exclusiv pentru plăcerea noasatră: texturile sunt modelate cu foarte mare grijă, la fel și caracterele principale, Leeloo și Korben Dallas, dar nu a fost uitată și crearea cu grijă a celelaltor personaje: magnatul Zorg sau profesorul Cornelius.

Pe tot parcursul acțiunii îi putem vedea pe Lelloo și Korben îmbrăcați în câte două din celebrele costume create special pentru 5th Element – The Movie de către Jean-Paul Gauthier (celebru creator de modă avangardistă și futuristică de la Paris).

Toate cele 12 teme muzicale pe care le puteți auzi în 5th Element – The Game, au fost compuse de muzicienii de la Kalisto Entertainment și sunt adaptate după fundalul original creat pentru marele ecran, la acest lucru având o contribuție foarte importantă Eric Serra - compozitorul „soundtrack"-ului din 5th Element – The Movie



Despre acțiune putem spune că este destul de interesantă deoarece ești nevoit, pe parcursul jocului, să apelezi pe rând la eroii principali: Dallas Korben (un specialist în armele de atac sofisticate – celebra armă ZF-1 care „rupe tot", explozibili și tehnică de supraviețuire - actorul din film: Bruce Willis) dar și la Leeloo (o atletă cu abilități acrobatice și cunoscătoare a artelor marțiale și pe deasupra o roșcată foarte frumoasă – vă aduceți aminte de Milla Jovovich?), fiecare din cei doi având un set de misiuni și obiective bine definite. Veți avea ocazia să-i vedeți pe amândoi cum se completează reciproc în acțiuni, în nivelul din templul egiptean ... asta, dacă veți reuși să ajungeți până acolo!

Pe tot parcursul a 15 nivele are loc o cursă fanatică între personajele conduse de către tine (Leeloo și Korben) împotriva Răului Absolut și, dacă vei junge să fii un adevărat maestru în controlul celor doi, vei ajunge să salvezi omenirea și tot ceea ce este viu în Univers de la extincție.

Totul sau nimic

5th Element este o transpunere destul de cool a „marelui ecran" pe „micul monitor" (dacă aveți monitor de 21" nu se pune!), cu o grafică destul de bună, cu o acțiune destul de interesantă dar, având în vedere că dacă ai văzut filmul nu-ți va fi prea greu să înțelegi pe deplin acțiunea și scopul final, pierde foarte mult la partea de „mystery" și gameplay (vezi de exemplu anumite jocuri care te introduc într-un univers atât de ciudat că-ți trebuie două sau trei ore, zile sau săptămâni - se citește după caz, până-ți dai seama cine și cu ce se mănâncă!).

Eu cam atâta am avut de zis, spus și scris, vă las să vedeți voi mai departe cum este cu *5th Element* – The Game.

K'shu



DATE TEHNICE

Gen: 3D action-adventure
Producător: Activision & Kalisto
Distribuitor: MONOSIT Conimpex SRL
Tel/Fax: 01/3306352
Sistem recomandat: Pentium233, 32MbRam, 3DFx, multiplayer.

NOTA LEVEL 74

Grafică:	15/20
Sunet:	9 /15
Gameplay:	23/30
Feeling:	15/20
Storyline:	4/05
Impresie:	8/10

Nightmare Creatures



Un joc pntru cei care nu se pot sătura de scene înfricoşătoare, sau un fel de Tomb Raider mai ciudat, cu tot cu Lara Croft, dar … altfel!

Atenție! Nu vă jucați cu Mama Natură! În anul de grație 1660, în Londra, a fost creată Frăția Hecate, o socieatate secretă care se ocupa cu experimente mai puțin „ortodoxe", și anume crearea vieții cu ajutorul țesuturilor vii (veri primari cu dr. Frankenstein). Experimentele au scăpat de sub control, au apărut tot felul de monștrii care au omorât tot ce le stătea în cale, dar care au fost distruși la timp de către Samuel Pepys ajutat și de marele incendiu din anul 1666 care a mistuit aproape toată Londra (bune și incendiile astea la ceva). Iată că la 170 de ani după aceste evenimente, Adam Crowley (băiatul cel rău) descoperă jurnalul lui Samuel și recreează în „măruntaiele" Londrei toate acele orori, pe care tu, jucând rolul fratelui Ignatius sau a studentei Nadia, trebuie să le distrugi pentru a ajunge la Crowley și a-l pedepsi pentru răul făcut.

Da' mai luați o pauză măi băieți …cu creaturile astea ale voastre de coşmar

Și, iată că cei de la **Kalisto Entertainment** au ieșit pe piață și cu un arcade în care omori la nesfârșit. Ce să vă spun, versiunea pentru PC nu are foarte multe îmbunătățiri față de versiunea pentru console. Da, nu s-au învățat minte și au scos versiunea pentru PC! Producătorii nu au folosit la maxim (unele chiar deloc) beneficiile aduse de PC: multiplayer, grafică 3D accele-



rată (folosită de majoritatea titlurilor de acest tip), sunet 3D, force-feedback etc...

Tot jocul este un 3rd person view (vedere la a treia persoană - de deasupra) și este cam în felul acesta: o „ciudățenie" (weirdo) apare de după colț, te repezi la ea, îi „frigi" o serie de lovituri bine plasate, poate îi „înfigi" și câteva „combo"-uri – combinație rapidă de lovituri (așa ca să dea bine la dosar) și chestia păroasă moare. Multiplicați acest lucru cu 20 de ore; o să vă dați seama că e cam plictisitor și cât de curând deasupra directorului în care „se lăfăie" Nightmare Creatures va atârna sabia lui „DELETE" (sau Damocles cum spuneau străbunii noștri).

Nivelele pe care trebuie să le completezi sunt enorme, ambigue, foarte întunecate și un lucru care m-a deranjat foarte tare: nu poți salva decât la sfârșitul fiecărui episod. Închipuiți-vă că am jucat aproximativ 45 de minute la unul din ele, mai aveam foarte puțin ca să-l termin, s-a blocat PC-ul (jocul nu avea nici o vină), am luat-o de la capăt și de data aceast mi-a luat cam o oră și 20 de minute. Și se spune că repetiția este mama învățării... da, poate la noi, că la **Kalisto** nu s-a auzit de așa ceva!

O altă chestie mai mult decât ciudată este că pe lângă „indicatorul de viață" mai este și unul de <<adrenalină>> și dacă trece mai mult timp fără să fi „luat gâtul" la vreo „piticanie", vei contacta un virus și în timp vei muri. Adicătelea, băieții ăștia ne învață ca să fim violenți! Ce mai, Quake2 e pui mic pe lângă *Nightmare Creatures*.

Pe tot parcursul jocului vei găsi mai multe arme, obiecte și „power-up"-uri care te vor ajuta în căutările tale. Totuși prima armă cu care pornești (toiag – Ignatius și sabie - Nadia) rămâne cea „sfântă" fiind folosită cel mai bine în toate nivelele. Și ar mai fi multe de spus, dar ...

Hai să spunem şi lucruri bune despre el…

că se supără lumea, nu de altceva! Atmosfera lugubră este creată foarte bine, un lucru pe care nu l-am negat niciodată la cei de la Kalisto (totdeauna au reușit să redea atmosfera exactă), lumina este ca și inexistentă, lucru normal și la un film de groază. Artiștii grafici de la **Kalisto** au dat viață foarte bine universului gotic ce aparține acelor vremi: scena cimitirului, apele murdare din canalizările Londrei.

Cam atât cu lucrurile bune, atmosfera; că toate celelalte cam duc lipsă de ceva: partea de platformă, vederea 3rd person, grafica, muzica, sunetul (iarăși m-am apucat să critic... gata!)

K'shu

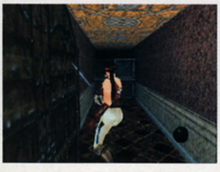














DATE TEHNICE

Gen:
3rd person action-platform
Producător:
Activision & Kalisto
Distribuitor:
MONOSIT Conimpex SRL
Tel/Fax: 01/3306352
Sistem recomandat:
Pentium200, 32MbRam, mmx, 3DFx, multiplayer, joystick

NOTA LEVEL **64**

Grafică:	12/20
Sunet:	8 /15
Gameplay:	21/30
Feeling:	14/20
Storyline:	3 /05
Impresie:	6/10

Heavy Gear

Atenție! Echipament GREU! Activision ne propune un joc hotărât, și anume Heavy Gear pe numele lui de fată mare!



Și cum orice titlu care se respectă are o poveste a lui, mai ales cei de la Activision care țin să aibe un „plot" cât mai captivant pentru gamerul de rând, avem și în Heavy Gear: o intrigă (te crezi un veritabil luptător), un punct culminant (te lupți ca să fii veritabil) și un happy-end (ștergi HG de pe HDD - cu condiția să termini jocul!).

Povestea sună cam așa: „Tu ești un proaspăt recrut în regimentul 67th Harvest Wind



din Confederația Armată a Nordului, staționat pe planeta Terra Nova, și rolul tău este să participi activ la lupta împotriva Sudului (mamă, câte denumiri am inventat!)." Restul e „barbologie". Ce trebuie să știi este că dacă nu te lupți, viu nu mai pleci de acolo.

Storyline-ul este în genul celui de la Wing Commander IV, după fiecare misiune primești câte un filmuleț, iar lucrurile se complică pe măsură ce acțiunea evoluează, conflictul dintre tine și coman-



dant: colonelul Arthur Janus (izbucnit după moartea fiului lui într-o misiune la care bineînțeles că ai participat și tu), mai adugă un pic de „sare și piper". La sfârșit, colonelul te va ierta și veți deveni ca tată și fiu. End of STORY! (happy-end tipic american!!!)

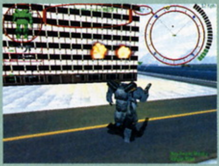
Roboții de luptă, cu ajutorul cărora îndeplinești toate misiunile, se numesc acum „gears" și nu „mechs", cum eram obișnuiți din Mech-warrior 2, sunt mult mai bine proiectați și se comportă extraordinar de bine pe câmpul de luptă.

Misiunile sunt împărțite în obiective principale și secundare, de multe ori fiind necesară completarea celui principal, sunt foarte simple și nu-ți trebuie foarte multă osteneală ca să-ți dai seama care sunt scopurile finale ceea ce este un plus pentru Heavy Gear.

OK, să vedem totuși cum stă treaba, că motoarele de la „gear"-ul meu sunt pornite, armele sunt fixate în „weapon pods"-uri (a nu se citi în pod!) și băieții de la departamentul tehnic țipă la mine prin Intercom-Link să vin odată mai repede și să-mi iau hardughia de acolo că poluează aerul (n-am mai avut „scrap metals" să-mi cumpăr un EURO2 pentru că era scump – vama+TVA+șpagă+ce mai vreți voi!).

Tactică? NU prea multă că ne doare capul!

Strategia cea mai bună pentru a fi adoptată odată ajuns pe câmpul de luptă este de a vâna câte un „mech" advers pe rând, lucru destul de greu de la misiunea a cincea mai departe, deoarece „băietzii veseli" apar în grupuri de doi sau trei, de parcă merg la nuntă, nu alta! Așa că va trebui să alegi între un „gear" rapid,



cu puține arme și unul mai lent dar cu o putere de foc impresionantă. Eu personal l-am ales pe cel „mare și tare" și drept este că nu mi-a stat nici unul în față (așa frumos zburau bucăți din ei!).

Este adevărat că unele misiuni se pot face doar cu un gear foarte rapid (misiunile de cercetare și unele din cele de escortă) dar, când vine vorba să omori tot ce mișcă, atunci urcă într-un adevărat HEAVY GEAR și „pe cai!".

Producătorii lui Heavy Gear ne-au rezervat o surpriză de proporții, și anume AI-ul inamicilor foarte dezvoltat, ei făcând foarte multe manevre evazive în timpul luptei, sau ascunzându-se după relief. O componentă din AI care este foarte bine pusă la punct: se așteaptă unii pe alții până au ajuns în pozițiile optime pentru a ataca.

Bug-uri nu mai sunt așa de multe față de alte produse deși am remarcat la un moment dat că mă aflam lipit de un zid și vedem dincolo de el, unul destul de enervant fiind randarea texturilor care nu sunt destul de bine concepute, dar care titlu nu are probleme cu partea grafică?

K'shu





DATE TEHNICE

Gen:
Simulator de luptă
Producător:
Activision & Kalisto
Distribuitor:
MONOSIT Conimpex SRL
Tel/Fax: 01/3306352
Sistem recomandat:
Pentium233, 32MbRam, mmx, 3DFx, multiplayer, joystick

NOTA LEVEL

Grafică:	16/20
Sunet:	11 /15
Gameplay:	26/30
Feeling:	17/20
Storyline:	4 /05
Impresie:	9/10

83

Zork Grand Inquisitor

O urmare a lui Zork III, un binecunoscut joc pentru fanii lui Commodore 64, un titlu care a reuşit să ducă mai departe scânteia mitului Zork şi a universului fantastic în care se desfăşoară.

Mitul Zork a fost creat de compania producătoare Infocom la începutul anilor '80, dar nu în maniera cum suntem obișnuiți, acum la trecerea dintre milenii, în care grafica și sunetul sunt ingredientele care aduc jocurile de astăzi în topurile și inimile gamerilor din toată lumea. Pe atunci, nici nu visau producătorii că într-un viitor nu prea îndepărtat vor exista plăci grafice 3D și soundblastere Creative, așa că s-au mulțumit cu ce aveau la îndemână (o „prăpădită" de placă video 2D și un speaker al unității centrale) și au reușit să facă o treabă foarte bună. Zork III, „bunicul" seriei cu același nume, era un text-adventure (rezolvarea acțiunii se face prin răspunsurile pe care le dă personajul pe care îl controlezi), și cred că dacă ar fi să îl joc astăzi, n-aș mai reuși să fac mare lucru, deoarece nu mai sunt obișnuit cu acest gen de adventure, în care cea mai mică vorbă scrisă greșit duce inevitabil la sfârșitul prematur al jocului.

Magie, mit și aventură - toate împreună = rețeta succesului garantat

Și dacă tot suntem în „sectorul Zork" să vă spun un picuț despre ZGI (acronimul ăsta sună asemănător caracteristicilor mașinilor: GTI, GDI sau TDI, e „cool" așa că o să vă mai stresez un pic cu el!).

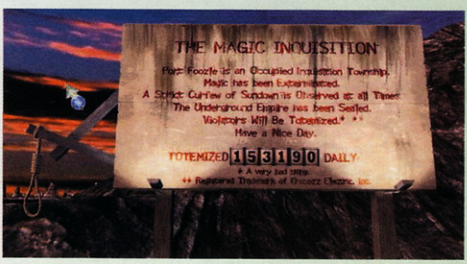
La momentul când aventurile de tip text au început să-și piardă din farmec, și cele grafice au început să câștige tot mai mult loc în inimile gamerilor, cei de la Activision au creat Return to Zork (într-o firească încercare de „update"). NICI în ziua de astăzi nu-mi este prea clar de ce a fost creat de Activision și nu de Infocom. Poate că Infocom a fost înglobat (cuvânt simandicos pentru cumpărat) de Activision, dar ce-mi pasă mie, că eu am de scris la „review special" despre Activision (norocul meu) și oricum chestia asta își are loc în coloana „Cine pe Cine a mai InghițiT" rubrica „Știri Preistorice". Cu toate că Return to Zork a apelat la toate avantajele oferite de tehnologia vremii lui, nu a oferit feeling-ul dat de primul univers Zork, și drept urmare nu a avut un succes extraordinar. Următorul titlu din serie s-a numit Zork: Nemesis, numai că acesta s-a apropiat mai mult de Myst decât de atmosfera lumii lui Zork. Și iată că, după multe așteptări (și după multe suspine de dor ale fanilor Zork), Activision a lansat Zork: Grand Inquisitor, care a atins coarda sensibilă a gamerului și, drept urmare, a avut un succes răsunător.

Și ce dacă au interzis Magia!

...EU mai am un pic de „MANA" și uite așa, de-al dracului, tot mai fac o vrajă mică. Ce?, stau eu să-l ascult pe Zork și edictul lui care spune cam așa: „Băi, fraților, nu mai faceți vrăji (download-uri ilegale) că vin ăștia de la Star Wars (WWW) și ni-l bagă pe gât pe Dark Jedi (un NUKE mic) din ordinul Syth (Site)" (Traducere liberă). Dar să revenim la „our oi" (oile noastre cum spune „gunoierul" - oier care-și păzește oile cu arma!).



ZGI se petrece imediat după Zork: Nemesis. Grand Inquisitor, un gagiu rău, (un fel de: Atenție! Câine rău - Nu mănâncă tot!), a decis într-o dimineață, după ce i s-a rupt periuța de dinți, că lumea pe care o conduce mă-sa-le ar fi un loc mai bun fără magie (un fel de „A better place on Earth" - dar care Earth, fraților, că e vorba de altă planetă aici). Și, fiind un boss de genul „scâr-boss", a interzis-o, pe ea, MAGIA, căci despre ea este vorba în propoziția aceasta. Dacă te pune șmecheru' de cartier (ăla cu coarne) să nu faci cum zice EL, atunci să vezi distracțiune fratele meu! Băieții lu' Zorkie te pun la zid și te „totemizează" (cred că v-ați prins că e un lucru destul de neplăcut numai din definiție), d-aia în joc nu prea întâlnești prea multe personaje, deoarece le este un picuț (sau un multuț - după caz) frică să iasă din casele lor. Și, bineînțeles, că există pe acolo o grupare pro-Magie, un fel de Generație PRO+Magicianul, cu ajutorul căreia Magia va mai vedea încă o dată luminița de la capătul tunelului. În concluzie, cetățenii imperiului lui Zork, în frunte cu tine, după ce și-au chinuit ei creierașele lor, și-au băgat un pic mințile în cap, și au zis: „Șo' pe Grand Inquisitor, că-i de reformă fraților!".



Dar nu vă speriați că nu e dracu' așa de negru cum pare! Activision-iștii (a se citi producătorii) au introdus și în Zork: Grand Inquisitor același umor de bună calitate care este o primă și foarte importantă caracteristică a universului Zork, fără de care ZGI ar



fi un adventure atât de comun și fad, încât nu l-ar mai juca nimeni. Totul în acest titlu este făcut cu mult umor: Grand Inquisitor este un megaloman care îngână tot felul de cuvinte de neînțeles, iar servitorii lui sunt și ei la fel de comici, dacă nu chiar mai mult. Mai există și o voce care repetă la nesfârșit, cu o voce bubuitoare, în megafoanele din Port Foozle, pedepsele pe care le poți primi dacă îl sfidezi pe Grand Inquisitor.

Ah! Nu cred că v-am spus până acum (dar încă nu este prea târziu ca să o fac), dar sarcina „ingrată" de a salva lumea lui Zork și a readuce magia în pridvoarele caselor „Zorcișorilor" cade pe umerii tăi, dragă gamerule. Încă o dată, ești tu, un tânăr aventurier în căutare de glorie, împotriva tuturor, și cu ajutorul puzzle-urilor atât de binecunoscute celor familiarizați cu universul Zork, vei reuși să-ți duci sarcina la bun sfârșit (9 luni, dar poți și la 7 luni dacă nu reziști atât de mult!). Și dacă puzzle-urile îți sunt ție atât de necunoscute, nu-ți face probleme, deoarece acest neajuns va fi remediat: chiar la începutul ZGI vei avea parte de un foarte frumos exemplar din acest „joc al minții", pe care dacă nu îl rezolvi ai cam dat-o în bară, pentru că nu poți să continui.

Inter-fața (sau Inter-spatele) și „Pazălele"

Interfața este extrem de simplă. Mouse-ul (șoarecul sau guzganul) este folosit în tot ceea ce vrei să faci și să dregi, cu ajutorul lui interacționezi cu universul Zork. Un simplu click pe butonul din stânga este suficient pentru a-l comanda pe Zork (culcat!, drepți!, fuga marș înainte! - nu mi-am dat seama cum îi dau comanda „Prezentați Arm", dar găsesc eu până la urmă), iară un clic de dreapta (fără uppercut) îți aduce pe ecran inventory-ul (conținutul săculețului de voiaj), în care ai tot felul de „minunății ale împărăției" culese de peste tot și de nicăieri! Interfața este destul de curată (adică nu are murdării) și ușor de folosit. Cu noua interfață Zork mă simt mai curată, mai uscată și mai protejată! Interfața Zork altă formă, altă prezentare, doar că la un preț mai mare! Vedeți ce băiat bun sunt eu. Eu scriu, eu greșesc, eu fac mișto de ce-am scris! Tot ceea ce trebuie ca voi să faceți este să: Citiți, citiți și iar citiți! (Stalin spunea altfel, dar nu mai știu cum!)

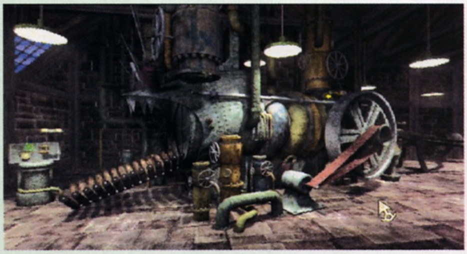
Și iată că nu ne-a trebuit prea mult și am ajuns și la „Pazăle" (puzzle), care sunt multe și frumoase.

„Puzzle - substantiv neutru - Joc de perspicacitate care constă în îmbinarea unor piese pentru a reconstitui un obiect , o imagine [Pronunție: pazl] - Cuv. englez" (M-am uitat în Dicționarul Explicativ al Limbii Române și așa scria acolo!)

Dacă toate aceste „jocuri ale minții" ar fi prea complicate și indiciile prea obscure, atunci jucabilitatea lui ZGI ar scădea foarte mult, dar nu este așa! Da, este adevărat că ultimele sunt chiar foarte grele, dar complexitatea lor progresează odată cu acțiunea, și, din fericire, pe tot parcursul ZGI există tot felul de indicii (un fel de built-in Help!), care te vor ajuta să duci la bun sfârșit toate acele „brain-killer puzzles" pe care le vei întâlni pe măsură ce avansezi spre „noi culmi ale perspicacității și gloriei" (delirez deja!).

Ce este cu adevărat important este că vei râde după fiecare rezolvare, deoarece ori era prea elocvent ca să-ți dai seama, ori nu te-ai uitat prea bine împrejurul tău.

Chiar dacă la început (punctul de plecare este Port Fuzzle care nu este super-extraordinar) nu ți se va părea „mișto", adâncește-te un pic în acțiune (cam până la genunchi!) și când vei ajunge în Great Underground Empire, vei vedea și vei spune: „Băi, jocuțul ăsta are CEVA în el! Îmi place!". Dacă nu vei spune chestia asta, atunci m-am chinuit degeaba, dar hai că mai e un pic și termini și cu articolul ăsta!



Zork: Grand Inquisitor este aventură de la cap la coadă și îl recomand tuturor celor care simt nevoia de o schimbare (în acest caz foarte particular tuturor românilor fie ei „gamer or not"). Dacă vrei o aventură de calitate, să râzi poate un pic mai mult decât ar trebui și să uiți de „bătuta" pe care ai luat-o de la amicul tău la un Quake sau un Delta Force în rețea, atunci nu uita că există ZGI! Deci, GO ZORK!



În încheiere (a se vedea nasturii încheiați), îți mulțumesc dragă cititorule (sună de parcă aș fi Creangă), că ai avut o răbdare de Sisif și ai reușit să ajungi cu cititul până aici, unde firesc că va scrie SFÂRȘIT!

Nota redactorului: Deoarece ați fost privați (sau privatizați) de plăcerea de a citi în numărul acesta rubrica „Fun-Stuff", am încercat și eu, ce e drept că într-un mod mai modest, de a-l egala (sau înlocui - cum vreți voi) pe colegul meu Sergio. Vorba românului: „Încercarea moarte n-are, dar nici viitor!". Prez ar zice: „Încercarea moarte n-are, moare cine-ncearcă!".

I pup YU!

K'shu





DATE TEHNICE

Gen: Adventure
Producător: Activision & Kalisto
Distribuitor: MONOSIT Conimpex SRL
Tel/Fax: 01/3306352
Sistem recomandat: Pentium100, 16MbRam

NOTA LEVEL

Grafică:	17/20
Sunet:	13 /15
Gameplay:	28/30
Feeling:	17/20
Storyline:	4 /05
Impresie:	9/10

88

Beatdown



Welcome to the hood! Să-ți explic acum despre cartier…unde tre' să fii băiat- băiat, să stai drept și să nu lași capul plecat!

Viața de stradă... oare cum o fi? Foarte mulți se bat cu pumnii în piept că sunt „băiețași de cartier", dar oare câți recunosc că sunt cu totul altfel decât cei adevărați. Acest mod de viață, de care unora nu le pasă cu toate că este chiar în fața, reprezintă ceva real. Dați-mi voie să vă arăt ce înseamnă cu adevărat să trăiești acolo unde soarele răsare doar dacă îl plătești.

Beatdown este un joc care vă prezintă un oraș în care străzile devin câmpul de luptă al bandelor rivale. Ca să intrați în „horă" va trebui să vă alegeți un lider de gașcă și să vă formați propria bandă. Împreună cu aceștia trebuie să luptați pentru a supraviețui și pentru a deveni regii străzilor. Acești „capi" ai străzilor sunt în număr de trei: The Don, O.G. și Queen B. Fiecare dintre aceștia au un mod diferit și original de a lupta. Restul găștii este format din: Cappa, Illinator, Shorty, Shredda, Gunman, Pipeguy și Tugh. Mai sunt și alte personaje care se plimbă încolo și încoace, dintre care cei mai importanți sunt „gaborii".

Așadar acest titlu realizat de către cei de la Soar Software ne oferă posibilitatea să devenim regii străzilor „virtuale". Aici găsiți tot ce vreți: bani, femei, lupte de stradă sau borfași cu tupeu în freză. Trebuie să reușiți să țineți lumea la degetul vostru mic pentru că, la început, nu o să aveți nimic. Doar un spirit de luptător vă va ajuta să supraviețuiți și... nu uitați: la capăt doar campionii se întâlnesc!!!

Wild Snake

DATE TEHNICE

Gen: Acțiune	**Procesor:** Pentium 133, 16 MB
Producător: Soar Software	**Direct 3D:** Nu
Distribuitor: HOT-B	**MMX:** Nu
Nota: 49	**3DFX:** Nu
	Platformă: WIN 95
	Network: Da
	Joystick: Nu

Respect Inc



Motto:Bărbatul fără respect este ca peștele fără bicicletă!

Realizat de către firma **Pure Entertainment**, *Respect Inc* reprezintă o tentativă de joc în care veți face cunoștință cu un mare mahăr, mafiot al anilor '20. Numele lui este Chusby Malone. Acesta este un macaronar, mai precis un gangster din Sicilia, care merge în țara tuturor posibilităților (U.S.A. – *U*nde *S*ă facă *A*vere) pentru a își face și el un rost în viață. Cum o fi obținut spaghetarul ăsta viză, nu știu, că eu de vreo trei ani mă chinui și degeaba. Neavând bani pentru a își menține silueta supraponderală, Mr Chusby se vede nevoit încalce legea.

Așadar, împreună cu domn' Bortzosu', va trebui să strângeți câțiva băieți răi pentru a forma o bandă respectabilă. Motivul: banii, verzișorii, paraii... Cred că m-ați înțeles. Trebuie să faceți tot posibilul să faceți câți mai mulți bani. Cum? Ei bine, aici trebuie să discutăm în particular ca să nu ne audă nenea milițianu'. Veniți o țâră mai aproape. Va trebui să jefuiți bănci și să împușcați oameni.

Respect Inc este structurat pe nivele. Pentru a trece la un nivel superior veți avea de îndeplinit anumite „misiuni". Dar, dacă se întâmplă ca la vreun nivel să vă blocați, va trebui să mergeți la un stand albastru de ziare și să apăsați tasta Enter pentru a putea citi ziarul. Acolo veți găsi sugestii și indicații care vă vor conduce la soluția căutată. În acest titlu, Chusby nu va avea un indicator de sănătate ci un indicator de respect. Asta pentru că într-o astfel de „meserie" cel mai mult contează să fii respectat.

Chiar dacă nu dispune de o grafică și un sunet care să vă atragă atenția, eu zic că ar trebui să îl încercați măcar o singură dată.

Wild Snake

DATE TEHNICE

Gen: Action	**Procesor:** Pentium 133, 16 MB
Producător: Pure Entertainment	**Direct 3D:** Nu
Distribuitor: Pure Entertainment	**MMX:** Nu
Nota: 18	**3DFX:** Nu
	Platformă: WIN 95
	Network: Nu
	Joystick: Nu

Extreme Rodeo



Iiihaaaa... Oohaaaa... It's time to rodeo! Tată, ia calu' meu şi du-te!

Dii, dii, dii murgule dii... Calu' este un animal frumos. El are patru picioare, doi ochi, un bot și 23 de dinți (cel puțin așa au ieșit la ultima numărătoare). Nevasta calului se numește iapă. De aici și vorba: ești mare cât o iapă. În afară de cal mai sunt și alte animale cu patru picioare, cum ar fi bou'. Boul este un animal castrat. Înainte de a fi bou acesta a fost taur. Cine l-a făcut bou, nu se știe.

V-am vorbit despre aceste două animale (cu patru picioare) domestice care trăiesc pe lângă casa omului deoarece a participa la un Rodeo înseamnă a călări un astfel de exemplar. Chiar dacă jocul este un junk în toată regula, idee este bună. Grafica 3D este de-a dreptul infectă iar cele două patrupede, de care vă vorbeam mai sus, se mișcă de parcă ar fi din carton. Jocul vă oferă mai multe competiții ce presupun călărirea unui armăsar nedresat sau a unui taur și tot felul de probe în care se testează îndemânarea călărețului. Acestea sunt în număr de șase: Saddle Bronc, Barrel Racing, Calf Roping, Bareback, Bull Riding și Bull Poker. Dacă vreți să aflați ce înseamnă toate acestea... ăăă, Don't ask me!!

Deci, dragi cowboys și cowgirls, dacă vreți să călăriți, chiar și virtual, un cal sau un taur (aici fiecare are preferințele lui), fără să vă pese de calitate, jucați *Extreme Rodeo*. Sunt convins că NU o să vă placă!

Probabil că dacă băieții de la **HeadGames** s-ar pune serios pe treabă și ar realiza ceva mai de calitate (sunt sigur că se poate) ar ieși ceva. Însă, până atunci... noi o să jucăm altceva.

Wild Snake

DATE TEHNICE	
Gen: Simulator	**Procesor:** Pentium 133, 16 MB
Producător: Head Games	**Direct 3D:** Nu
Distribuitor: Activision	**MMX:** Nu
Nota: 24	**3DFX:** Nu
	Platformă: WIN 95
	Network: Da
	Joystick: Nu

Yoot Tower

Adunați cimentu', mistriile, lopețile şi cărămizile şi...la treabă!

Bine ați venit în lumea construcțiilor de clădiri. Este o lume frumoasă însă plină de pericole care te pândesc la tot pasul (Atenție, cărămidaaa! sau Cadeeee!). Ce poate fi mai frumos decât să vezi cum ia naștere un bloc la care se lucrează zi de zi cu spor, timp de vreo cinci sau șase ani. Să îi admiri fundația, apoi zidurile netencuite, ca după aceea să îl admiri în toată splendoarea sa, terminat și populat de cei care își mai permit să cumpere un apartament cu toate utilitățile: beci, băi, ferestre și ușă la intrare.



Ei bine, cam asta aveți voi de făcut în acest simulator. Din unele motive necunoscute de mine, omuleții sau mai bine spus, vizitatorii hotelulul pe care tocmai l-ați construit, refuză să meargă să pape înghețată de la magazinu' de înghețată. Probabil le este frică să nu îi doară gâtul. Mica voastră firmă din domeniul construcțiilor are filiale în Waikiki, Kegon Falls și Tokyo. Asta înseamnă că puteți construi în aceste trei regiuni și pentru fiecare trebuie să adoptați o anumită strategie, astfel încât investiția voastră să aibă succes.

Jocul este realizat în 2D iar construcțiile voastre vor fi văzute printr-o secțiune transvesală. Asta pentru ca voi să puteți vedea ce se întâmplă în casele oamenilor. Oricum, nu este mare „inginerie" să jucați acest titlu. Tot ce trebuie să faceți este să construiți hoteluri, să le dotați, după care să le dați în folosință pentru a scoate niscaiva profit. Pentru a construi veți umbla cu „șoricelul" și veți pune, unde credeți voi că e bine, o scară, un lift, o cameră, un restaurant sau un magazin de înghețată. Sper să vă placă. It's funny!!!

Wild Snake

DATE TEHNICE	
Gen: Simulator managerial	**Procesor:** Pentium 90, 16 MB
Producător: Yutaka Saito	**Direct 3D:** Nu
Distribuitor: Sega	**MMX:** Nu
Nota: 15	**3DFX:** Nu
	Platformă: WIN 95
	Network: Nu
	Joystick: Nu

Formula 1 Championship Edition



E timpul să ne conectăm la atmosfera de pe marile arene ale Formulei 1! Capul sus şi conduceţi bine!

Despre simulatoarele de Formula 1 am mai discutat până acum. De data aceasta avem de-a face cu o realizare pentru console, mai precis pentru PlayStation. La fel ca şi versiunea anterioară pe care cei de la Psygnosis ne-au prezentat-o anul trecut, Formula 1 Championship Edition reprezintă un joc care poate fi jucat şi de gamerii mai puţin îndemânatici întrale condusului. Anul trecut această casă de jocuri a dat lovitura, reuşind să vândă nu mai puţin de 1.7 milioane de copii ale unui simulator Formula 1. Având în vedere acestă cifră de vânzări, mi se pare normal să aruncăm o privire asupra unui produs care poartă semnătura Psygnosis.

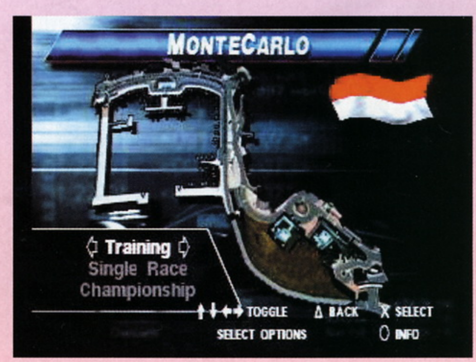
Acest nou joc este mult mai reuşit în comparaţie cu cel de anul trecut. Când spun asta, mă refer la toate elementele aferente, care au fost vizibil îmbunătăţite. Există o multitudine de opţiuni de setare a maşinii. Acest lucru este valabil în ceea ce priveste frânele, suspensiile, transmisia, cauciucurile şi la celelalte părţi componente ale unui monopost de Formula 1. Aceste setări sunt importante şi trebuie făcute, astfel încât să se potrivească stilului vostru de mers. Spre exemplu dacă sunteţi cât de cât îndemânatic şi aveţi un un mod de conducere sportiv, ar fi bine să vă alegeţi nişte amortizoare mai tari, cutie de viteze manuală şi nişte cauciucuri de fugă. În ceea ce priveşte cauciucurile, lucrurile stau altfel. Acestea trebuie alese în funcţie de starea vremii (dacă plouă în locul slick-urilor se montează cauciucuri speciale care au aderenţă bună pe teren ud).



Motor…

Partea cea mai frumoasă a unei curse de Formula 1 este gradul de spectaculozitate pe care acestea îl presupun. Roşu, galben... motoarele vuiesc sălbatic... verde şi... un adevărat vacarm ia naştere pe pista de întrecere. Fiecare încearcă să prindă un loc cât mai bun după start. Urmărim o simfonie a îndemânării şi priceperii de a manevra (mai bine spus de a ţine sub control) sutele de cai putere eliberaţi de motoarele acestor bolizi. „Deosebit de spectaculoase" – oare ce o însemna asta? Sunt convins că fanii acestui sport ştiu despre ce vorbesc: scârţâituri de cauciucuri, şicane periculoase, ciocniri violente de parapet sau









derapări. Că tot veni vorba de ciocniri, vă pot spune că acestea sunt deosebit de frumoase, însă nu prea realiste. Spre exemplu, dacă impactul este violent, mașinile vor începe să zboare prin aer de parcă ar fi niște fluturași. Probabil că asta și doriți: să aveți parte de un spectacol adevărat.



Spre deosebire de versiunea precedentă, de data aceasta, A.I.-ul este mult mai bătăios. Mașinile celorlalți concurenți nu vor reprezenta doar un decor, ci vor alerga cot la cot pentru a se clasa pe unul dintre locurile fruntașe. Cel mai important lucru care trebuie menționat este că mașinile se vor comporta, fiecare, în moduri diferite. Unele dintre acestea vor merge una lângă cealaltă pentru a vă împiedica să le depășiți, iar altele se vor muta de pe o parte pe alta a pistei. Mai sunt și câțiva piloți, probabil mai slabi, pe care îi veți putea depăși cu ușurință. Un lucru foarte bun este faptul că acest A.I. este astfel realizat încât concurenții să reacționeze distinct, de la caz la caz, pentru a nu deveni previzibili. Asta înseamnă că trebuie să „căscați" ochii, să vă uitați pe unde mergeți pentru că oricând poate să se ivească un alt concurent, care va profita de cea mai mică greșeală pe care o veți face.



Sunetele din Formula 1 Championship Edition sunt deosebit de bine realizate. Mă refer la sunetul motoarelor, la cel produs de cauciucuri sau la zgomotele metalice care rezultă în urma ciocnirilor, toate fiind realizate într-o manieră obiectivă. Cele două voci ale lui Murray Walker și respectiv Martin Brundle, crează o atmosferă plăcută care –ți imprimă senzația că urmărești o cursă televizată. Cei de la standuri îți vor. comunica în permanență, prin radio, date despre stare pistei sau despre un eventual carambolaj.

Pit stop!

Grafica arată mult mai bine decât la versiunea precedentă. Mașinile sunt foarte apropiate, ca formă și ca look, de modelele reale (este și normal deoarece acestea au fost realizate după un model real). Engine-ul a fost astfel realizat încât să avem parte de o rulare acceptabilă, care să nu se împotmolească când ne este lumea mai dragă. Imaginea din timpul curselor, ne prezintă mașina în prim plan și celelalte obiecte aflate în apropiere. În schimb în depărtare, către linia orizontului, lucrurile devin confuze și tot ce putem vedea este o amestecătură pastelată de culori calde.

Ei bine, dragii mei, cam asta ar fi de spus despre acest simulator de Formula 1, care poate fi jucat doar de cei dețin console PlayStation. Lucky them! Dar nu vă întristați deoarece există și o versiune pentru PC pe care, din păcate, nu am jucat-o încă. Deci, dacă doriți să jucați ceva de calitate și în același timp să aveți parte de un adevărat spectacol pe patru roți, nu ezitați și puneți mâna să jucați. Oricum nu aveți nimic de pierdut, mai ales dacă sunteți și fan al sporturilor cu motor.

Cred că ar fi bine să mă opresc aici pentru a nu risca să vă plictisesc prea mult. Acum este rândul vostru să jucați Formula 1 Championship Edition și să vă formați propria părere. Așa că... GO!!!

Wild Snake

Producător:
Psygnosis
Distribuitor:
Sony Overseas Bucharest Office
Tel: 01-2244710
Fax: 01-2244713



Syphon Filter

Iată că firma Eidetic ne oferă un joc de acțiune de cea mai bună calitate. Aviz posesorilor de console PlayStation. Ît's hot stuff!

Nu se poate spune că am o foarte mare experiență în ceea ce privește jocurile de pe console însă, în mod sigur, pot recunoaște un titlu care merită să fie jucat. Cam așa stau lucrurile și în cazul jocului despre care trebuie să vă vorbesc în acest articol. L-a început nu mi-a convenit că mi-a fost încredințată tocmai mie rubrica de PlayStation (având în vedere „vasta" mea experiență în acest domeniu) însă după ce am început să joc Syphon Filter, atitudinea mea s-a schimbat radical. Asta pentru că înainte nu credeam că un joc pentru console poate fi atât de captivant și atât de complex. Dar mai bine să vă spun câteva cuvinte despre acest titlu și cam ce trebuie să faceți.

Numele vostru este Gabe Logan și veți juca rolul unui agent special al unei organizații numite „Agency" (ceva asemănător cu Section One din filmul Nikita), cu sediul central la Washington D.C. Misiunea voastră nu este deloc una ușoară. Aceasta constă în depistarea unor teroriști care au realizat un virus deosebit de puternic. Partea cea mai nasoală este aceea că aceștia îl testează pe populația din lumea a treia. O dată ce îi veți găsi va trebui să îi eliminați. Însă până ajungeți la cei care conduc toată această afacere murdară, veți avea de luptat cu tot felul de mercenari plătiți.

Jocul începe cu un filmuleț spectaculos, care ni-l arată pe prietenul nostru Logan în acțiune. Acțiunea se petrece undeva în Costa Rica, în mijlocul unei jungle din regiunea Guacimo. De fapt acesta, Logan, era pe urmele unor traficanți de droguri. Se pare că cineva i-a anunțat pe aceștia de sosirea lui și au dispărut fără urmă. Astfel că boșii de la Agency l-au chemat pentru a îi încredința misiunea de care vă vorbeam mai sus.

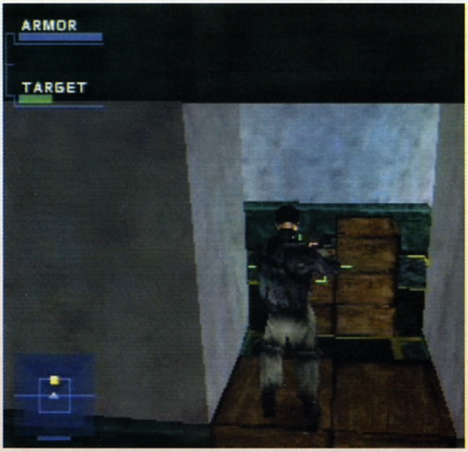


Păziți-vă spatele!

Syphon Filter este realizat la fel ca un third-person, adică ceva de genul Tomb Rider. În momentul în care vă apropiați de vreun perete, personajul vostru va deveni transparent pentru ca voi să vedeți în continuare ceea ce se întâmplă. Veți putea alege o modalitate de țintire first-person care vă va permite să ochiți cât mai bine atunci când veți avea nevoie de acest lucru. Partea cea mai urâtă este aceea că acțiunea nu este prea realistă. Spun asta deoarece de multe ori mi s-a întâmplat ca atunci când omor un terorist acesta să se uita la mina ca și cum aș fi vrut să îl mângâi. Oricum acest lucru vă va ușura munca, nu-i așa? În momentul în care prin preajma voastră se află vreun bad boy care trage în voi, în stânga ecranului va apare un „danger meter" care vă va anunța că sunteți în pericol. Cu cât pericolul este mai mare (asta înseamnă că un terorist se află foarte aproape de voi) cu atât linia roșie va urca mai mult pe scara acestui indicator. Veți mai beneficia și de autotargeting (autoțintire) care vă va ajuta foarte mult atunci când cineva trage în voi și voi nu știți de unde. De asemenea există un „target meter" care vă va indica cât de precis este localizată ținta. Dacă indicatorul este plin înseamnă că puteți elimina dușmanul fără probleme. În schimb dacă acesta este gol, probabil că există vreun obstacol între voi și țintă. Asta înseamnă că trebuie să schimbați poziția din care vă aflați.

Gabe Logan poate să se rostogolească, să se ghemuiască sau să urce pe unele lăzi însă, (surprinzător) nu poate să sară. Controlul acestuia este puțin greoi dar nu imposibil. Am spus greoi pentru că mi s-a părut destul de dificil să îl fac pe Mr. Gabe să meargă drept și asta pentru că aleargă într-un mod foarte ciudat. În rest controlul este acceptabil.





Jocul este structurat pe mai multe misiuni, pe parcursul cărora veți avea de îndeplinit anumite obiectve. Unele dintre aceste ordine vă vor fi comunicate telefonic de către Lian Xing. Așadar, aveți în dotare și una bucată GeSeMeu (în traducere liberă GSM). Aceste obiective pot fi extrem de variate. Adică va trebui fie să eliminați pe vreun băiat rău, fie să găsiți unele obiecte sau chiar să îi protejați pe membrii echipei împreună cu care acționați.

Veți beneficia de un arsenal destul de variat. La început veți primi un pistol cu amortizor-calibru 9mm. Pe parcurs ce veți înainta în joc veți găsi și alte tipuri de arme (fie le veți lua de la cei pe care îi veți ucide, fie le veți găsi în niște lăzi). Bineînțeles, gloanțele vor fi limitate, așa că ar fi bine să nu le irosiți. Cel mai bine ar fi ca după ce veți elimina un terorist să mergeți spre el și automat toate gloanțele acestuia vor intra în posesia dumneavoastră.

Concluzii...

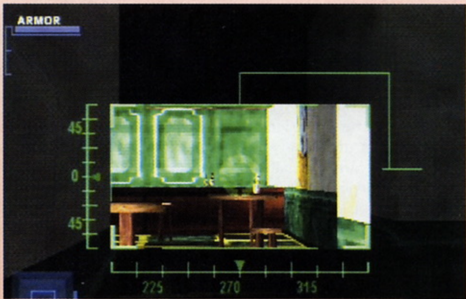
Sunetul din Syphon Filter este deosebit. Muzica este extraordinară și se potrivește de minune cu ceea ce vedem pe ecranul televizorului. Aceasta crește în intensitate (la fel ca în filme) atunci când acțiunea atinge vreun punct culminant. Pe lângă aceasta, se mai poate spune că zgomotul produs de arme este foarte apropiat de realitate. Astfel că puteți face diferența, doar după modul în care sună, dintre o mitralieră sau un shotgun. La capitolul grafică nu prea am ce comenta însă cert este că era loc și pentru mai bine.

În ceea ce privește AI-ul vă pot spune, din proprie experiență, că vă va pune probleme. Spre exemplu, unii dintre teroriști se vor ascunde după colț, imediat ce vă vor observa că veniți iar, dacă vă gemuiți pentru a vă feri de gloanțele acestora, s-ar putea să vă treziți cu o grenadă lângă voi. Mai sunt și unele „buguri", dacă le putem numi așa, despre care v-am vorbit mai sus. În rest toate lucrurile sunt O.K.

După câte v-am spus până acum, cred că vă puteți da seama singuri cam ce fel de joc este Syphon Filter.Cred însă că nu ar trebui să rămâneți cu ceea ce v-am spus eu și că ar trebui să jucați chiar voi acest titlu de la Eidetic pentru a vă forma propria părere. Eu am fost plăcut surprins de calitatea acestui joc. Când spun calitate, mă refer la intrigă, sunet, grafică și la toate celelalte elemente care intră în alcătuirea unui joc. Sper că o să vă placă și vouă. Orcum eu vi-l recomand.

Wild Snake

Producător:
Eidetic
Distribuitor:
Sony Overseas
Bucharest Office
Tel: 01-2244710
Fax: 01-2244713









Şi iată că mult aşteptatul film, aparţinând casei de filme a lui George Lucas, va putea fi vizionat şi la noi în ţară, începând de luna aceasta.

Pentru unul din rolurile principale, cel al lui Qui-Gon Jinn, George Lucas l-a ales pe Liam Neeson, actor de origine irlandeză, mentorul lui Obi-Wan Kenobi (Ewan McGregor). Cu Liam Neeson, George Lucas a mai colaborat și în „Lista lui Schindler” (film care a rulat și pe ecranele noastre). Pe Ewan McGregor vi-l amintiți probabil din „Trainspotting” un titlu de factură new-wave. Alți actori din distribuție sunt: Natalie Portman (regina), Jake Lloyd, Ian McDiarmid și mulți alții, așa cum îi șade bine unei saga de asemenea anvergură.

Star Wars Episode 1: The Phantom Menace se desfășoară în universul Star Wars, este o primă parte dintr-o lungă saga formată din șase episoade, dintre care, spectatorii români au avut posibilitatea (și plăcerea) de a le urmări pe ultimele trei: Star Wars–A New Hope, The Empire Strikes Back și Return of the Jedi.

În acest prim episod, Darth Vader este Anakin Skywalker, un băiețel plin de speranțe, iar Obi-Wan Kenobi un tânăr ucenic în mica familie a cavalerilor Jedi. Acest ordin este foarte puternic și respectat, iar toți membrii săi sunt inițiați pe Calea Forței, o putere superioară ce guvernează Galaxia.

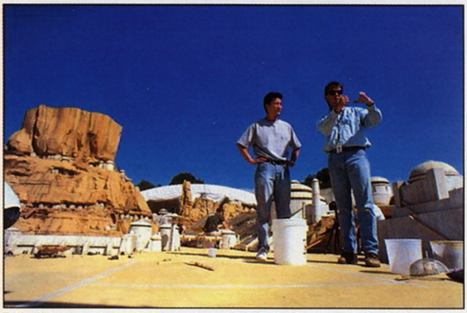
Primul capitol al acestei saga ni-l prezintă pe Anakin în mijlocul luptei cauzate de setea de bani și putere a unor personaje. El pornește în căutarea visului său, acela de a deveni cavaler Jedi, sub oblăduirea lui Qui-Gon și se va confrunta cu cele mai adânci temeri ale sale pentru a-și duce la bun sfârșit misiunea. Mai există și alte planuri, cum ar fi de exemplu Războiul dintre Regent (manipulat de Senatorul Palpatine – mai târziu Împăratul Palpatine) și Regina planetei Naboo, o planetă pe care trăiau două civilizații pacifiste și unde se va desfășura o bună parte a poveștii.

Acțiunea este destul de greu de povestit doar în aceste câteva rânduri pe care le am la dispoziție, așa că, în puținul spațiu pe care-l am, voi încerca să vă spun câte ceva despre personajele principale ale acestui prim episod.

Qui-Gon Jinn, jucat maiestuos de Liam Neeson, este unul dintre cei mai versatili maeștrii Jedi. El este mentorul lui Obi-Wan Kenobi, este foarte mândru de reacțiile rapide ale protejatului său și crede că antrenamentul lui se apropie de sfârșit. Jinn mânuiește „sabia de lumină” cu o măiestrie extraordinară, reușind să taie cu ea cele mai dure blindaje.



Boss-ul de la Efecte Speciale lângă C-3PO, care este manevrat cu măiestrie, cu ajutorul unor tije, de un personaj îmbrăcat în verde, care parcă este venit direct dintr-un film al lui Michael Lynch



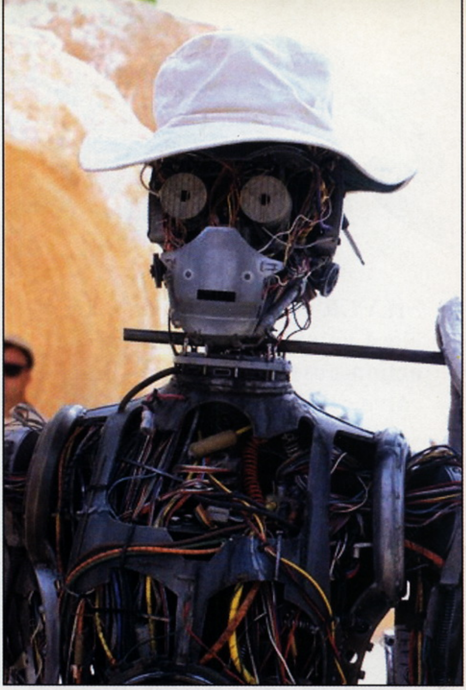
Băieții care se ocupă de „aspectul grafic" (directorul de design și cel de imagine), împreună la o șuetă. În spatele lor puteți vedea circuitul de curse Mos Espa de pe Tatooine înainte de a fi gata!

Obi-Wan Kenobi, interpretat de Ewan McGregor, deși, în multe din situațiile care se ivesc, nu este de acord cu mentorul său (Qui-Gon), totuși îl respectă foarte mult și acționează conform tradiției Jedi. Arma principală a unui cavaler Jedi este puterea minții în concordanță cu Forța, iar „Light Saber”-ul și l-a construit singur, fiind o parte importantă a antrenamentului unui Jedi. Prima întâlnire a lui Obi-Wan cu Anakin va avea loc pe planeta Tatooine și îl va propulsa pe o cale a destinului ce va avea repercusiuni pentru întreaga Galaxie.

Un băiețel de nouă ani cu ochi albaștri. Acesta este Anakin Skywalker la prima vedere, dar nici nu se gândește el ce schimbări va suferi



Macheta unui tanc supervizată de responsabilul cu realizarea machetelor și cel de la efecte speciale



Filmările universului de pe Tatooine au fost făcute în Tunisia și „sărăcuțul" de C3PO era să-și ardă circuitele sensibile din creierul lui, dar s-a găsit o soluție originală!

viața sa din momentul întâlnirii lui cu Qui-Gon și Obi-Wan! Are niște reflexe impresionant de rapide și un talent natural de mecanic, drept urmare construiește singur un „pod-racer", pe care îl și pilotează, devenind câștigătorul cursei de la Mos Espa.

Senatorul Palpatine este reprezentantul planetei Naboo în Consiliul Planetelor Libere al Republicii. Mecanismele începuseră să scârțâie în interiorul lanțului de conducere al Republicii, corupția era prezentă mai mult ca oricând, iar



Un univers fantastic, un peisaj luxuriant creat cu foarte multă imaginație de echipa lui George Lucas.

practic birocrații conduceau. Atunci Senatorul Palpatine a văzut o minunată ocazie de a fi ales în fruntea Consilului, mai târziu toți regretând acest lucru. În Episodul IV nu mai este Senator ci Împărat al propriului imperiu creat pe rămășițele Republicii destrămate!

Regina Amidala este o fire pacifistă, nu dorește un conflict pe planeta ei și nici să-și vadă supușii murind. Ea fuge de pe Naboo, salvată de Obi-Wan și Qui-Gon, cerând ajutor Republicii și senatorului Palpatine. Va reuși tot cu ajutorul celor doi să încheie o alianță cu poporul Gungan (băștinașii de pe Naboo), astfel reușind să țină piept invaziei trupelor de roboți loiale Regentului. O apariție foarte scurtă este și a mult îndrăgitului Yoda, unul dintre maeștrii Jedi cei mai experimentați, mai ales în calea disciplinei mentale.

Dar să nu-i uităm pe iubiții R2-D2 și C-3PO (droid de protocol, incomplet în acest prim episod) care sunt niște „prieteni" adevărați, și de fiecare dată apar ajutându-le pe personajele principale să scape din anumite situații limită.

Mai există un personaj ciudat, Jar-Jar Binks un băștinaș al planetei Naboo (Gungan), care face totul pe dos și nu reușește să ducă la bun sfârșit o sarcină. Dar și pe el finalul acestui episod îl va surprinde într-o postură fericită.

Și, „last but not least" (în cele din urmă dar nu ultimul), Darth Maul, un cavaler Jedi care este de partea întunecată a forței. Darth Maul este un foarte bun cunoscător al puterii oferite de Forță, pe care o folosește pentru a-l ajuta în lupta sa împotriva celor doi cavaleri Jedi: Qui-Gon și Obi-Wan.

Star Wars Episode 1: The Phantom Menace este un film care vorbește de la sine prin imaginile de foarte bună calitate, sunetul superior (3D) și o acțiune pe măsură. Cea mai spectaculoasă scenă este cea a luptei dintre Qui-Gon împreună cu Obi-Wan împotriva lui Darth Maul ce mânuiește o foarte puternică sabie dublă de lumină. Din păcate, Qui-Gon se sacrifică în această luptă pentru ca Obi-Wan să trăiască și să-l ia sub protecția sa pe Anakin Skywalker, învățându-l calea luminii a unui cavaler Jedi. O altă scenă cu foarte multe efecte speciale și de anvergură este cea a atacului forței de roboți imperiali asupra forțelor aliate (între regina Amidala și Gungani).

Aștept cu foarte multă nerăbdare lansarea oficială a filmului la noi în țară și bineînțeles urmarea: Episodul II!

K'shu



Silver



SILVER este un RPG de mare clasă combinat cu elemente de action-adventure propus de către cei de la Infogrames

Titlul este Silver, deși pe parcursul a 90% din joc personajul principal este David, iar despre Silver doar auzim câte o chestie sau două (nici măcar confruntarea finală nu va fi între eroul tău David și Silver, ci între David și God of Apocalypse). Oricum, cred că din motive economice (și de impact asupra memoriei gamerului) produsul a primit acest nume! (sună mai frumos Silver decât David).

Acțiunea începe cu o discuție între Fuge (fiul lui Silver - vrăjitorul cel rău) și The Duke. Fuge le urcă pe femei pe vas după care pleacă în oraș să caute dacă nu a mai rămas vreo femeie ascunsă.

După secvența introductivă preiei controlul caracterului principal, David, în fața casei lui. Intri în casă și iei din cufăr următoarele obiecte (cursorul se transformă într-o mână): sabia (Short Sword) și scutul (Shield). Ieși afară și discuți cu Grandad, îți începi antrenamentul. În timp ce te bați cu Grandad, apare Fuge și o ia pe Jennifer. O iei spre port împreună cu Grandad, vasul deja a plecat. Se apropie de tine un bătrân (George) și te roagă să o salvezi și pe fiica lui. George îți spune că, de fapt, au fost în port două vase și nu știe care încotro au luat-o.

Secvența de SAVE se poate executa doar în anumite momente, și anume doar când apare The Chronicler, mergi vorbești cu el (cursorul se transformă într-o gură) și salvezi.

Te întorci cu cei doi, mergi spre fort, te bați cu soldații (4) care apar, după care intri, mai „killăreshti" vreo 6 „bad guys", mergi prin dreapta și ajungi la Heavens Gate. Urmează o secvență internă (David discută cu Grandad), iar când apar gărzile treci prin poartă - nu te bate cu ei pentru că Heavens Gate va avea grijă de ei într-un mod foarte frumos!

ATENȚIE: Nu se poate trece la următorul ecran dacă nu ai omorât toate creaturile care apar! DECI RĂBDARE și TEHNICĂ și, de foarte multe ori, puțin noroc!

Pentru a fi cât mai clar, deoarece într-un ecran pot fi mai multe treceri (cursorul se transformă într-o ușiță prin care, dacă este barată, nu poți trece sau ai nevoie de anumite obiecte pentru a o deschide - de exemplu: ușă cu cheie), voi scrie după cum veți vedea în rândurile următoare.



Revin la Heavens Gate, în ecranul respectiv există două treceri și deoarece jos este deocamdată închis (ușa este barată), atunci o iei la dreapta, deoarece în cave nu poți intra. În ecranul următor mergi la stânga și te vei întâlni cu The Duke (șeful rebelilor). Cu Duke vei discuta despre nave, dar nu afli nici de la el în ce direcție au luat-o. În schimb, îți vinde un pont: în Library of Gno există un telescop care îți va permite să vezi încotro au luat-o navele.

În Rebel Camp iei torța și discuți cu Ben, care te învață mișcarea Web of Death (atac special), după care mergi la intrarea din cave. Activezi din inventory torța și intri (secvență intermediară cu copilul care speria lumea), ajungi în fața la Library of Gno (discuție cu Grandad despre „impi"). În curtea interioară îl ajuți pe The Professor. Drept răsplată, acesta îți dezvăluie faptul că telescopul este în Observatory. Astfel, o iei prin stânga - o droaie de impi, pe care trebuie să îi omori. Tot aici, găsești un sling, adică o praștie, practic prima armă de atac la distanță. Pentru a trece mai departe trebuie să porți un dialog cu Imp Einstein. În camera cu biblioteca văzută de sus, mergi la dreapta (acesta este drumul cel mai scurt, dar poți să te mai plimbi prin bibliotecă - mai găsești niște obiecte) și continui să îl urmărești pe Golden Imp (imp galben), care, în final, te va duce la Teronius.

Teronius îți explică de ce nu este posibil ca telescopul să funcționeze. De aceea îl vei ajuta să pună în funcțiune boilerul din Caves. Mergi după vrăjitor și iei din cufăr Ice Wand, te teleportezi cu el în curtea interioară (Grandad o ia pe jos deoarece nu are încredere în tot ceea ce ține de vrăji). Urmează secvența în care Grandad este omorât de Fuge, iarăși nu stai să te lupți cu Fuge, fugi după Teronius prin portal. În curtea cu fântâna arteziană trebuie să-l omori pe imp-ul cu goarna pentru ca jocul să continue. Ajungi la lift, cobori, vorbești cu Janitor (îți va da Silver Key).

Mai departe, cobori scările și omori oamenii de piatră pe care îi întâlnești și ajungi în camera în care sunt 4 oameni de piatră și imp-ul cu tichie (cel invizibil). Imp-ul devine vizibil în momentul în care reface oamenii, așa îl omori. Din acea cameră, dacă o iei la dreapta, găsești laboratorul doctorului Buzouki și al lui Frik (vorbești cu Buzouki, folosești cheia, iei poțiunea Chaos), te întorci în ecranul precedent, stânga, mai „bușești" niște oameni de piatră și ai ajuns la Incubus.

Secvența cu Incubus se rezolvă astfel: te ascunzi după bolovan, selectezi din inventory obiectul Ice Wand și, în momentul în care Incubus adună în jurul lui niște „steluțe", îl „pocnești" de la distanță cu wand-ul, altfel este invulnerabil la orice fel de atac. După ce moare Incubus, vei vedea secvența cu The Duke și ceilalți, după care vei ajunge automat la telescop, cu ajutorul căruia vezi că navele au luat-o spre Rain. Urmează secvența internă din tabără cu discuția dintre tine, The Duke și ceilalți după care pleci spre Rain.

În Rain voi descrie drumul cel mai scurt către ecranul cu Turnul. La poarta de intrare în Rain, o folosești pe Sekune cu arcul ca să omori gărzile (Broadsword). În fereastra următoare mergi jos (atenție: dacă în ecranul acesta o iei la dreapta intri într-o capcană). Acum la stânga, apoi la dreapta (atenție la „pisici"), sus pe pod. Mergi la dreapta (village boy - te ajută să te ascunzi de patrulă), urci scările și ajungi la TURN. În secvența următoare te întâlnești cu The Duke, care se va întoarce în tabără. În Rain mai poți să o salvezi pe bătrânică; aceasta îți va da un ursuleț și te va ruga să-l salvezi pe fiul ei.

Înapoi în tabără, David și Duke sunt chemați de Dr. Buzouki. Urmează secvența cu Oracolul (îți va spune de cele 8 Orb-uri magice, fără de care nu poți să-l învingi pe Silver, și-ți va da și un Magic Horn). Vine și Sekune, de la care obții Harta ținutului. Călătorești la Othias Tower, deschizi ușa cu Magic Horn, discuți cu vrăjitorul, care îți va da orb-ul FIRE Magic. După aceea cauți în cufărul din stânga și găsești, între altele, mișcarea Reaper!

Călătorești la Bouzouki Tower. În următorul ecran mergi în jos (ajungi în Winter Lands - peisajul de iarnă). Aici toate creaturile le omori foarte ușor cu David, folosind Fire Orb (face extra-damage la creaturile albastre!). Urmează ecranul cu două pantere în partea dreaptă, le omori și mergi în peștera din spatele lor. Cobori pe scări și omori toate creaturile de gheață care vin după tine. La acest moment ar trebui să fii într-un ecran cu o ușă mare de lemn, care, dacă vei merge spre ea, se va deschide singură și va apărea Gardianul celui de-al doilea orb: ICE Magic Orb. Acest Gardian îl învingi tot cu David folosind Fire Magic, dar nu uita să omori și creaturile de pe lângă el (îți dau niște „bile de mana" foarte utile pentru a-ți reîmprospăta volumul de mana pentru David), și atenție la Health Meter.





De acum înainte va fi un pic mai ușor, deoarece te-ai familiarizat cu mișcările speciale ale personajelor, cu magia și cu tastele, deci voi face referiri mai scurte!

Căutarea celui de-al treilea ORB - Healing Orb Magic

Apeși M (hartă) și mergi din nou la intrarea din Library of Gno (mai obții niște informații de la oamenii de știință despre ORB of Healing). Apeși iar M și mergi la David's House. Îți continui drumul spre dreapta până ajungi la Reuben's House (deocamdată, ușa este închisă). Te întorci până la locul unde te-au întâmpinat primii agresori, alături de casa lui David, și o iei în sus. Mergi să o recrutezi pe Vivianne, după care te duci și bați escorta primarului, care fuge și lasă în urmă cheia orașului Rain. În următorul ecran se va da lupta între tine și demonul de foc (nu este nevoie să ai grijă de însoțitori, pentru că oricum vor primi „full health" după ce se termină lupta). Tot ceea ce trebuie să faci este să-l lovești pe demon cu magia ICE, iar când el dispare și apar ceilalți „mi-nions", îi omori cu ICE WAND și îți reîmprospătezi mana cu bilele de mana pe care le lasă în urmă după ce mor. Următorul ecran este Fire Tree, de care momentan nu poți să treci, deoarece îți lipsește un obiect, dar lasă un „bookmark" pe hartă.

Mergi în Rain și la prima intersecție o iei în sus. Deschizi poarta și mergi până la Tavern. În Tavern vorbești cu bătrânul care îți dă codul pentru cealaltă poartă din Rain - Lower Rain, cumperi Fire Wand-ul, cumperi Cursed Dubloon și îl recrutezi pe Jug. Renunți la Sekune pentru Jug, deoarece el este foarte puternic (nu poți să ții în joc mai mult de 3 caractere odată). În Lower Rain nu uita să cumperi Silver (Argint) - adică să o iei prin stânga jos de tot - pentru a-l omorî pe Werewolf. Pe Werewolf îl bați mai ușor dacă folosești mișcările speciale Web, Cleaver etc, dar nu uita





să mergi doar cu câte un caracter odată. După ce ai trecut de Werewolf, ajungi la barcagiu, care nu te ajută dacă nu-i plătești un „Cursed Dubloon”.

Lupta cu acest Gardian mi s-a părut cea mai grea dintre toate deoarece: se poartă numai cu ajutorul proiectilelor. În lupta cu dragonul va trebui să folosești ambele Wand-uri (Ice+Fire) și pe David cu Magic Orb. Strategia este ASTFEL: dragonul va fugi de tine ori într-unul din colțuri (majoritatea cazurilor) sau în mijloc; poziționează-i pe toți cei trei eroi în fiecare loc chiar sub dragon, iar în momentul când dragonul a ajuns deasupra eroilor, îl lovești cu magie. Atenție, că după o lovitură reușită asupra dragonului, îi scapă o „bilă de mana”, ce va cădea peste eroul tău, așa că fugi de acolo după ce l-ai lovit!

Căutarea celui de-al patrulea ORB (Lightning ORB)

După ce l-ai „killărit” pe dragon, ieși din camera cu pricina și mergi la stânga unde vor veni foarte multe creaturi. După ce le omori, va apărea un cufăr în care vei găsi Necklace. Apeși M și călătorești la Fire Tree, deschizi Fire Tree și afli că Dr. Buzouki a mai făcut niște poțiuni „minunate”. O iei la dreapta, mergi mai departe și te întâlnești cu CAGEN, pe care îl iei îl locul lui Vivienne (e foarte bun la magie). În mănăstire vei găsi o mișcare specială (Scythe) și îl vei întâlni pe Meditation Monk, care îți va cere Question of Life (o obții de la omul de știință din Library of Gno). Drept răsplată îți va da un Ethereal Potion, care te va „teleporta” în casa lui Reuben chiar în momentul în care este „șters de pe fața Pământului” de către Silver, iei cheia de pe jos. După acest vis „minunat”, apeși M călătorești la Reuben's House, descui ușa. Aici îl găsești pe Chiaro (care era asistenul lui Reuben), iar cel de-al patrulea ORB se află la etaj într-un cufăr (BINGO - s-a strigat linie! Verificăm seria! Continuăm pentru Bingote!). Nu-ți recomand să-l folosești pe Chiaro, deoarece are un HP foarte mic și moare când ți-e lumea mai dragă!



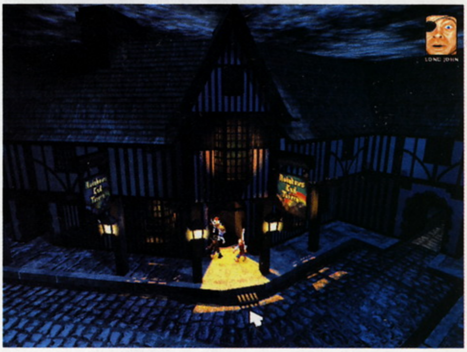
Căutarea celui de-al cincilea ORB (Earth Magic)

Mergi înapoi la Fire Tree, o iei la stânga și te bați cu Boss-ul astfel: David și Jug luptă cu ajutorul mișcărilor speciale, iar Cagen, în spatele lor, lovește cu magie. Obții de pe urma acestei bătălii un Lightning Staff și Bronze Key. Apeși M și mergi sus la Glass Palace, iar înăuntru ai două posibilități: dreapta sau stânga. Eu am luat-o la stânga, dar rezultatul este același indiferent de alegere. Poți să salvezi chiar înainte de a te bate cu Ice Dragon. Strategia este astfel: Dragonul trebuie lovit în momentul când se „reîncarcă” (poți să-ți dai seama după steluțele argintii din jurul lui) și, în momentul când stă pe picioarele din spate, îl lovești cu Fire Magic. Ca să eviți săgețile de gheață, care cad din tavan, fugi și te ascunzi după Jug (nu este o mișcare prea elegantă, dar e sănătoasă).

Dacă ieși pe sus din camera tronului, vei găsi Orb-ul și poți să și salvezi, iar în dreapta-jos este o altă ieșire. Mergi și pe acolo și mai ia niște obiecte, Diamond Key și Barracks Key. Te întorci, deschizi cu Diamond Key și în acele camere vei găsi Blue Key și Amulet of Seeing (foarte bună pentru a vedea lucrurile ascunse - de exemplu, lăzile cu obiecte). Mergi înapoi la prima cameră a palatului, la Blue Door, o deschizi și găsești Summoning of Golem și o armă nouă (WarHammer).

Căutarea celui de-al șaselea ORB (Acid Magic)

După toate acestea călătorești în Rebel Camp, afli că The Duke a fost luat prizonier împreună cu ceilalți și ești rugat să faci tot posibilul ca să-i salvezi. Fat Bob îți va da o parolă pe care o folosești la tavernă în Rain. Din Tavern ajungi în Sewers dar, chiar înainte să intri, cineva te va învăța mișcarea specială Falcon. La poarta care are un clopot deasupra ei și nu se deschide procedezi astfel: iei Fire Wand și lovești cu magie în clopot și poarta se va deschide! Pe tot parcursul acestui nivel Earth Magic este cea mai puternică magie



disponibilă făcând „special damage”. Nu uita să lași apa (trebuie să găsești roata care acționează mașinăria) să curgă înainte să salvezi, că altfel riști să reiei jocul de la ultima salvare! După ce-l vei învinge și pe șeful acestui nivel (îl lovești cu Earth Magic în momentul în care strânge energie să lovească cu Special), obții Acid Magic ORB.

Căutarea celui de-al șaptelea ORB (Time Magic)

Mergi la Thaddeus Tower și intră pe gaura din zid din colțul dreapta-sus al ecranului. Inevitabil te vei întâlni cu



Khan, îl omori și-i iei Bastard Sword și Dragon Shield. Mergi mai departe până dai de o ușă foarte mare (se deschide cu Barracks Key) și o scară. Urci pe scară, vei fi atacat de o creatură și vei obține de la aceasta Invisibility Ring, după care te întorci și intri pe ușa de mai înainte! La un moment dat, vei ajunge într-un ecran cu un pod ridicat și o cușcă suspendată în care este închis un bătrân. Cobori podul cu ajutorul unui proiectil magic (Fire Wand etc.), vorbești cu Jeremiah. El îți va da o cheie, ce cade mai jos cu un nivel. Aici este o șopârlă uriașă pe care o vei învinge și vei obține un Gold Key. Cobori mai jos vorbești cu Duke, după care vei intra într-o cameră cu un ventilator uriaș și, dacă tragi de mânerul de lângă scaun, ventilatorul se va transforma într-o scară în spirală. Cobori pe scară și, când ajungi într-o cameră cu o cușcă mare agățată de tavan, îl echipezi pe David cu cel mai bun scut și sabie și te pregătești „moral" să-l înfrunți pe Fuge (You knew that day was coming!). Atenție: Nu uita că trebuie să bei Enchanted Armour și Strength Potion înaintea luptei cu Fuge! Nu pierde nici o ocazie ca să-i arunci Bombs sau Fire Arrows, ține-l la distanță și, dacă totuși te lovește, nu pierde timpul cu mâncarea, bea Health Potion! (Și uite că l-ai omorât și p'ăsta și l-ai răzbunat pe Grandad!)

După ce l-ai învins pe Fuge vei primi sabia dublă și Half-Moon Key. Mergi în camera din colțul stânga-sus al ecranului vei găsi cheia cu ajutorul căreia îl vei elibera pe Duke. Te vei întâlni cu Moss, folosește pe el cu cursorul Teddy Bear. Îl eliberezi pe Duke, va urma secvența cu discuția dintre tine și Glass (fiica lui Silver) care îți va da o armă la distanță: Shuriken. Te introci în Rebel Camp și vorbești cu Edith care-ți va da Ring of Resist Magic. În port te vei îmbarca spre DeathGate doar dacă ai 300 gold! Te întâlnești cu fantoma fratelui lui Ben, vorbești cu el și te îndrepți spre colțul dreapta-jos al ecranului. Fantoma profesorului O'Leary îți va da Scroll of Revelation (fără el nu intri în The Dig). Tot în acest nivel te vei întâlni cu fantoma lui Canitos care îți va da Stone Key.

Acum selectezi pe hartă Airlock în Spires, deschizi cufărul din prima cameră și iei Lycanthrope după care mergi în Library of Gno și deschizi ușa cea mare cu Gold Key și iei de acolo lovitura specială, Hurricane și Golem II. Mergi înapoi în tabăra rebelilor și Ben te va învăța alt atac special: Berserker. Din ecranul cu tabăra rebelilor o iei pe cărarea de sus și, când ajungi la o fântână, folosești Scroll of Revelation. Te lupți cu toate creaturile. În cufărul din tabără vei găsi Time Orb și Green Key.

Căutarea celui de-al optulea ORB (Light Magic)

Continuă să mergi în aceeași direcție și te vei întâlni cu o creatură de pământ albastră pe care o vei învinge foarte ușor dacă o „îngheți" cu Ice Magic Level III (tasta A - magie specială - atenție: consumă foarte multă mana). De la el iei Iron Key, cu ajutorul căreia deschizi poarta din același ecran, iar în cufăr găsești Bone Key. Călătorești în Sewers și deschizi poarta care necesită Green Key ... găsești Armageddon (cel mai „tare" atac special). Înapoi în Boneyard deschizi poarta cu Bone Key și vei fi teleportat într-un loc cu niște creaturi în formă de ochi pe care nu le poți vedea decât dacă folosești Amulet of Seeing. Urmează lupta ca Lady of Light: „premiul cel mare" - Orb of Light. Călătorști direct în Rebel Camp, îți alegi eroii pentru bătălia din Metalon și, odată intrat în „portal", harta nu-ți va mai fi de nici un folos și nu te mai poți întoarce în Rebel Camp sau oriunde în alte locații.

Metalon - ultimele bătălii înainte de „showdown"

În camera cu fum, unul din caractere va trebui să acceseze portalul. Robotul din tub învie după ce ajungi la secvența cu zidul din care iese sânge (sursa energiei lui Silver), îl „killărești" și intri prin pasajul din care a venit el. Folosești Half-Moon Key ca să obții (din camera pe care tocmai ai descuiat-o) Granite Key.

Bătălia cu Silver

În ecranul în care se desfășoară conflictul cu Silver, el va aduce tot timpul în luptă un gigant pe care dacă îl omori, de fiecare dată îți dă bile de mana. Ca să-l învingi pe Silver trebuie ca să lovești cu magie (în ordinea din inventory: fire, ice, healing, lightning, earth, acid, time și light) în bila suspendată (sursa puterii magice a lui Silver) și să o distrugi de fiecare dată cu același tip de magie! Și acum, după ce ai scăpat de grija lui Silver, crezi că totul s-a terminat? Nu!

Urmează lupta cu God of Apocalipse

Trebuie să combini scutul cu atacul și să fugi când God este în aer, ca să nu te „prăjească"! Vei avea doar Falcon ca atac special și nici un fel de magie. La momentul când Health Meter-ul lui este la zero se va duce în mijlocul ecranului. Mergi sub el și mai atacă încă odată cu FALCON. După ce moare, David și companionii lui vor fugi din clădirea în care se aflau pe un vas.

Felicitări! Ai terminat SILVER!

K'shu



Asus CD-S500/A

Asus 50Xmax s-a dovedit a fi unul din cele mai performante produse pe care am avut ocazia să le testez. Ceea ce pentru multe alte unități este nivelul maxim, pentru S500/A nu este decât punctul de pornire: exceptând CD-urile reinscriptibile, care în marea majoritate a cazurilor sunt mai greu citite, cele mai mici rate de transfer au fost de 3779 KB/s în zonele dinspre interior, urcând până la viteza reală de 50X spre exteriorul CD-ului. Oricum pentru cele patru tipuri de CD-uri mai răspândite (Silver, Gold, Green, Blue) cu un timp mediu de acces de aproximativ 75 ms, rata medie de transfer s-a situat în jurul valorii de 6000KB/s, ceea ce nici o altă unitate de pe piață nu oferă.

Fiind o unitate cu turație mare, exemplarul testat de noi s-a încălzit binișor; totuși au existat și alte unități mai lente care au degajat o cantitate de căldură similară.

S500/A își datorează performanțele foarte bune în mare măsură și sistemului antivibrație DDSS II (Double Dynamic Suspension System II), care previne descentrarea razei laser, permițând citirea mai facilă a datelor la viteze mari. In final merită să menționăm și driverele ce au însoțit CD-ROM-ul, care sunt excelent realizate.



+ rată de transfer
+ timp de acces
+ drivere

Ofertant:
Ager Bussines Tech
Tel: 01/3357396
Preț: 65 USD

Sony CDU4011-10



Una dintre unitățile care a lăsat o foarte bună impresie a fost aceasta, 40X, produsă de Sony, care a reușit performanțe apropiate de cele ale lui Asus CD-S500/A. Din păcate pentru aceasta, absența oricărui fel de documentație, sau accesorii de alt tip (cabluri audio, IDE, șuruburi) i-a adus minusuri considerabile la dotare.

Oricum, performanțele fac cinste brand-ului Sony: la CD-RW ratele de transfer sunt cuprinse între 1467 KB/s și aproape 3000 KB/s (foarte bine pentru acest tip de CD-uri), cu un timp mediu de acces de 85 ms (de asemenea foarte bun). Pentru celelalte patru tipuri, rata de transfer începe cu 2711 KB/s (pentru Green și Blue minimul este de peste 3340 KB/s) și urcă până foarte aproape de 6000 KB/s (mai exact 5947 KB/s la CD-ul Blue), care este viteza reală de 40X.

Și construcția este una foarte bună, nivelul de zgomot fiind redus, cele două butoane de pe carcasă sunt și ele mari și suficient de depărtate pentru a nu fi apăsate ambele deodată.

+ performanță CD-RW
+ timp de acces
- dotare

Ofertant:
Flamingo Computers
Tel: 01/2226336
Preț: 48 USD

LG CRD-8400C

Evoluția acestui drive a fost destul de apropiată de cea a lui Sony 40X; beneficiind de 128 KB memorie cache, a demonstrat că nu atât cantitatea acesteia este esențială cât mai degrabă modul în care este folosită. Pentru CD-urile să le zicem „normale" (mai exact toate în afară de cel reinscriptibil), a reușit să-și pună în valoare turația de 40X și să atingă spre exterior 6000KB/s; în zonele din interior ratele de transfer au început de la 2700-2800 KB/s. Chiar și la CD-RW comportarea sa a fost foarte bună, reușind să atingă un maxim de 2450 KB/s. Timpii de acces s-au situat în general cu puțin sub 80 ms.

În partea frontală posedă două butoane distanțate și, în plus, există posibilitatea montării sale pe verticală. Nivelul de zgomot este destul de redus.

+ performanță CD-RW
+ construcție
+ audio grabbing

Ofertant:
K-Tech Electronics
Tel: 01/2222036
Preț: 45 USD



Acer CD 650P

Deși a avut o specificare de 50x, nu a reușit să se situeze la înălțimea performanțelor atinse de drive-ul 50x produs de Asus. Cele mai bune performanțe ale lui CD 650P au fost la viteza de audiograbbing, unde a avut 7,5x și timpul de login unde a avut o medie de aproximativ 6 secunde pentru discurile non-CDRW. A fost cel mai silențios drive pe care l-am văzut vreodată, însă nu a depășit 1200 KB/s decât în cazul discului RW (contrar majorității celorlalte care îl citeau cu viteză redusă). Partea bună este că a fost constant tot timpul testului, inclusiv la discul cu erori, pe care a reușit să îl citească perfect, însă în 170 de secunde.

Foarte impresionantă a fost și dotarea, având în plus față de CD 640A un cablu IDE pentru conectarea în controler. Și la ergonomie a stat foarte bine, datorită nivelului foarte redus de zgomot de care a dat dovadă. Documentația este asemănătoare cu cea de la Acer CD 640A, iar discului de instalare conține în plus față de cel de la drive-ul menționat un program pentru citirea formatului UDF.

+ dotare
+ ergonomie
- viteză

Ofertant:
Tornado Sistems
Tel: 01/3127507
Preț: 50 USD



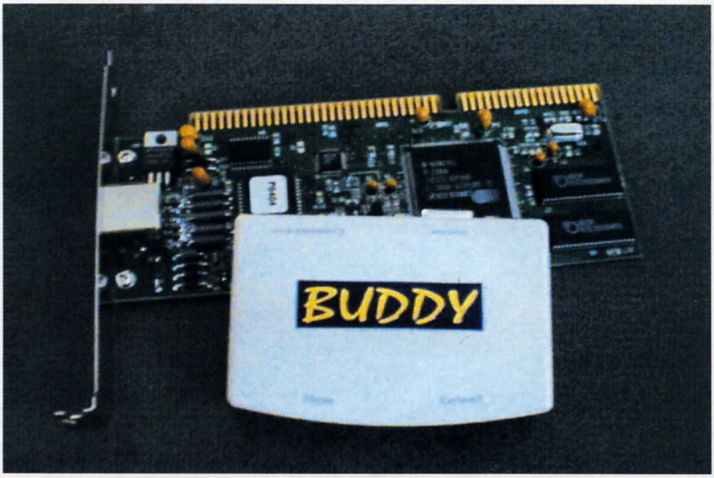
Buddy B-200

Buddy este o soluție hardware-software ce permite ca doi utilizatori să folosească în același timp același calculator. Hardware, constă dintr-o placă ISA și un adaptor extern, în care se conectează al doilea monitor (VGA sau SVGA), a doua tastatură și al doilea mouse (ambele PS/2). Software-ul constă din driverele care permit ca, sub Windows 95/98, cei doi utilizatori să acceseze simultan resursele PC-ului. Se pot rula simultan programe cum ar fi procesoare de texte, browsere, programe de contabilitate, foi de calcul, baze de date și chiar jocuri, dar pentru ca măcar un utilizator să încerce un first-person shooter 3D ar trebui să aibă un Pentium III. Buddy este destinat celor care folosesc PC-ul acasă, unde performanța nu este un factor critic, pentru că să nu uităm, același procesor și harddisk deservesc acum doi utilizatori.

Placa ISA are și rolul plăcii grafice pentru al doilea operator, astfel încât nu are sens să ne așteptăm la o grafică super-rapidă pentreu acesta. Primul însă folosește placa grafică inițială. Oricum, pentru orice aplicație Windows cu excepția celor care folosesc intens prelucrarea de imagine, și la a doua consolă se obține o performanță onorabilă. Interesant este că cei doi operatori nu trebuie să se afle la același birou, deoarece cablul de legătură dintre adaptorul extern și placa ISA are o lungime apreciabilă. Interesant este și că în același PC se pot introduce două Buddy, astfel încât, nu mai puțin de trei persoane pot lucra simultan!

Avantajul acestei soluții este prețul extrem de redus cu care se obțin practic două calculatoare din unul singur. Dacă aveți acasă un PC la care ar dori să lucreze simultan două persoane, de exemplu una să facă procesare de texte și cealată să navigheze pe Internet, Buddy este soluția ideală. Sau, în cazul școlilor, este mai ieftin să se utilizeze un PC și unul sau două aparate Buddy decât să se mai cumpere unul sau două PC-uri.

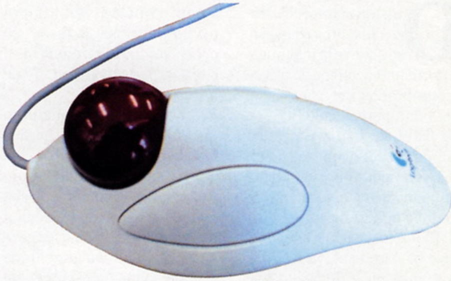
Ofertant:
Multinet Ltd.
Tel: 062/222201
Preț: 214,2 USD



Logitech Marble Mouse

Marble Mouse, deși după denumire pare a fi un mouse, este mai mult un trackball, deoarece principiul de funcționare este asemănător cu al acestuia din urmă. La Marble Mouse, care se conectează la un port PS/2 sau serial (adaptorul este inclus), aparatul nu se mai mișcă deloc, dispare necesitatea unui mouse pad, nu mai trebuie curățat mouse-ul de mizeria adunată pe role, axuri sau bilă, și cantitatea de mișcare necesară pentru a deplasa cursorul pe ecran este mult mai mică. Ergonomia sa este mult superioară față de a unui mouse clasic, iar după un scurt timp necesar adaptării de la folosirea unui periferic clasic la cea a lui Marble Mouse, veți admira precizia mișcării cursorului la acest aparat. Senzația produsă de el este imposbil de descris în cuvinte.

Tehnologia Marble folosește o bilă pe care există mici puncte, care sunt iluminate de o sursă de lumină. Reflexia dată de ele este citită de un senzor și interpretată de procesorul din Marble Mouse, care translatează datele în formatul cunoscut de PC-uri.



Astfel, nu este nevoie nici măcar de un driver special pentru Windows 95/98 și NT, sistemele de operare pe care a fost testat.

Ofertant:
Best Computers
Preț: 37,7 USD
Telefon: 01-3147698

Race Leader Force Feedback

Deja ne-am obișnuit cu firma Guillemot și produsele acesteia. De această dată avem de-a face cu un produs genial, care poate induce cu adevărat senzații tari. La toate capitolele, Race Leader Force Feedback s-a dovedit a fi un produs extrem de bun. Începând cu dotarea și terminând cu ergonomia, pot spune că acesta este poate cel mai reușit model Guillemot pe care am avut ocazia să-l testez. În total sunt nu mai puțin de 12 butoane programabile care pot fi configurate pentru diverse acțiuni rapide. În plus, există un D-Pad configurabil care poate executa mișcări în 8 direcții. Cu toate că numărul butoanelor este mare, acestea se pot accesa ușor, Race Leader Force Feedback dovedindu-se astfel reușit în ceea ce privește ergonomia. Cele două pedale sunt în așa fel concepute încât să aibă o anumită rezistență la apăsare, ceea ce sporește feelingul din timpul jocului. Pentru a testa produsul am folosit F1 Racing Simulation 2 și Need For Speed 4. În ambele titluri, Race Leader s-a comportat bine, răspunzând prompt la comenzi și oferind o adevărată senzație de cursă. În timpul virajelor, volanul oferea rezistența așteptată, iar în cazul ieșirilor în decor... mă zguduia mai mult decât ar fi fost necesar. Instalarea sub Windows 95/98 se face extrem de ușor folosind driverele care fac parte din pachet. Motorul ce asigură Force Feedback-ul este realizat din componente solide și este astfel durabil. Nu în ultimul rând aș aminti de designul plăcut al aparatului... aș putea spune original și caracteristic stilului francez.



Producător:
Guillemot
Ofertant:
UbiSoft România
Tel: 01/2316769

Steering Wheel

Ușor de folosit, cu o manevrabilitate bunicică, Steering Wheel este un volan ce, per total, poate satisface dorințele oricărui gamer. Pentru testarea acestui produs am folosit Midtown Madness și Need for Speed 4. În cadrul ambelor jocuri aparatul s-a prezentat bine, singurele elemente la care s-ar mai fi putut lucra fiind stabilitatea și manevrabilitatea. Pedalele, deși distanțate, putând asigura astfel o folosire precisă, nu au rezistență la apăsare iar uneori, în special în cadrul folosirii în Midtown Madness, aparatul nu răspundea prompt la comenzi (frână și accelerație). Schimbarea vitezelor se face rapid cu ajutorul unei manete amplasate în imediata apropiere a volanului. În plus, mai există două butoane ce pot fi folosite pentru diverse acțiuni. Astfel, în final, ar mai fi de spus că Steering Wheel reprezintă o soluție pentru toți fanii simulatoarelor auto.

Producător: Dexxa
Ofertant: Caro Group
Tel: 01/3101602

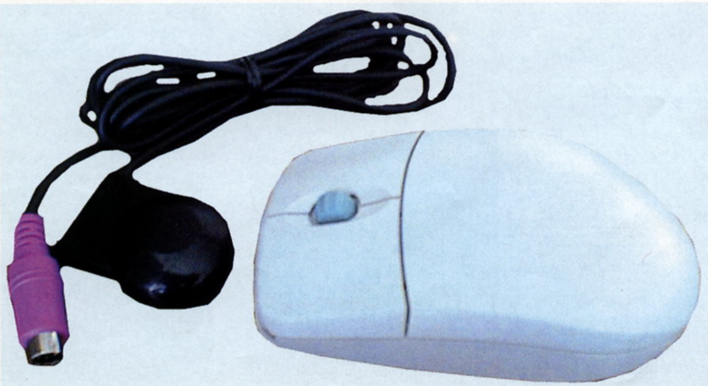


Mitsumi Wireless Scroll Mouse Avantgarde

După cum se poate observa din numele produsului, avem de-a face cu un mouse cu buton pentru scroll și care se conectează la PC prin infraroșu. De ce am spus buton pentru scroll și nu rotiță pentru scroll? Pentru că rotița cunoscută a fost înlocuită cu un buton care se poate apăsa (pentru a comuta pe modul de mișcare rapidă) și mișca în sus și în jos, asemănător cu modul de funcționare al unui stick de notebook. Din ce în ce mai multe programe suportă rotița (sau butonul) de scroll, și navigarea pe Internet este mult mai comodă folosind butonul decât bara de scroll din dreapta ecranului.

Mouse-ul Avantgarde dispune de un cablu care se introduce într-un port serial sau PS/2 (există adaptor inclus) și care se termină cu un senzor de infraroșu, care se orientează spre mouse. Încă un senzor există pe acesta, astfel realizându-se transferul datelor. Este nevoie de două baterii pentru alimentarea mouse-ului, curentul furnizat de acestea ajungând circa un an. Dispar astfel problemele legate de cablul „rozătorului", inclusiv întreruperea sa la intrarea în mouse, din cauza uzurii.

Ușurința în folosire împreună cu calitatea ridicată asigurată de numele Mitsumi fac din acest device un excelent periferic pentru orice PC.



Ofertant: PC&A
Preț: 20 USD
Telefon: 01-2425384

Englezã, englezã, englezã ...

Două voluminoase pachete multimedia se adresează celor interesați de învățarea temeinică a limbii engleze.

Este vorba despre un pachet numit „Să învățăm engleză cu vedete", celălalt fiind un „Heinemann Toefl: Curs & Teste". Producătorul acestor pachete, Cyberstone Multimedia, este un nou venit pe piața românească de produse multimedia. În care, se pare că pășește cu un surprinzător picior drept, deoarece ambele pachete multimedia sunt primele apariții de acest fel din România adaptate limbii noastre. Adică, o parte din materialul explicativ este în limba română, în plus existând și câte un dicționar englez-român. A, iar pe cutia fiecărui pachet apare la loc vizibil drapelul nostru național și inscripția „ÎN LIMBA ROMÂNĂ". Salut această primă adaptare limbii noastre a unui produs multimedia, și sper că vom mai vedea astfel de apariții.

Cu vedete

Patru CD-uri sunt cuprinse sub titlul „Să învățăm engleză cu vedete". Materialul de bază al acestor CD-uri este alcătuit din interviuri luate acestor vedete de către canalul de televiziune britanic SKY NEWS. Aceste interviuri sunt punctul de pornire al unor exerciții de tipul „Fill in the blanks ..." sau de asociere (a substantivelor cu adjective, sau a verbelor cu substantive, fiecare aflate în coloane alăturate - legăturile făcându-se prin tragerea unor linii de legătură cu mouse-ul). De asemenea, fiecare interviu poate fi utilizat ca sursă live pentru exerciții de dictare.

Legat de acest lucru, aș accentua un punct forte al acestui pachet multimedia. Cele 18 personalități intervievate au fiecare modul lor particular de a vorbi limba engleză, ceea ce te pune în situația de a-ți încorda atenția la maxim, apropiindu-te foarte mult de situația reală a discuției cu vorbitorul de engleză. Se simte avantajul utilizării unor interviuri în care omul vorbește liber, natural, fără un text citit dinainte, față de modalitățile de învățare a englezei cu ajutorul unor filmulețe în care joacă actori de duzină, iar textul este „recitat" de aceștia într-o limbă perfectă, a cărei înțelegere nu-ți pune nici un fel de probleme. În pachetul multimedia „Să învățăm engleză cu vedete", ți se dă drumul direct în „cușca cu lei", în care trebuie să-ți deprinzi de la bun început urechea cu felul foarte diferit de a vorbi engleza al unui american get-beget (cum este președintele Clinton), al unui englez neglijent (și mă refer aici la Mark Knopfler), sau vorbirea cu puternic accent străin a unui politician pakistanez.

Oricum, există în orice moment al interviului posibilitatea de a opri derularea acestuia, pentru a analiza mai atent orice cuvânt sau expresie asupra căreia avem dubii în înțelegere. Mai mult, putem scrie cuvântul sau expresia respectivă, iar programul va aduce corecții, dacă acestea se dovedesc necesare.

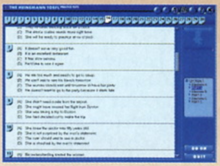
Personal, pachetul „Să învățăm engleză cu vedete" mi s-a părut o realizare utilă și, scuzați colocvialitatea, „deșteaptă". Te ajută să treci cât mai ușor peste aspectele dificile ale învățării limbii engleze contemporane vorbite la un nivel înalt. De-a lungul celor patru CD-uri, de folos în această întreprindere ne sunt cele 105 minute de înregistrări video (cu 18 vedete din lumea filmului, a politicii și afacerilor, a muzicii și a literaturii) și cele 280 de teste și întrebări, împreună cu dicționarul conținând mai mult de 1280 de cuvinte. Totul într-o prezentare grafică și audio de excepție.



Interviu cu politicianul pakistanez Benazir Bhutto.

Curs & teste TOEFL

TOEFL (acronimul de la Test of English as a Foreign Language) este un examen recunoscut internațional, menit să măsoare nivelul de cunoștințe pentru cei cu limba maternă diferită de limba engleză. Cuprinde patru părți: priceperea limbii vorbite pe baza materialului sonor (Listening Comprehension), exprimarea corectă în scris și structural (Structure and Written Expression), priceperea textului citit (Reading Comprehension) și testarea englezei scrise (Test of Written English). Examenul TOEFL este pregătit de către Serviciul de Testare și Educație (Educational Testing Service), cu sediul în Princeton (USA). Este un examen obligatoriu pentru admiterea în facultăți și universități atât în Statele Unite ale Americii cât și în multe alte părți ale lumii. Atât aplicanții pentru burse de studiu cât și participanții la programe de specializare sunt obligați să obțină examenul TOEFL.


Testare cu Heinemann TOEFL.

Pachetul Heinemann TOEFL de față conține de fapt două titluri: Heinemann TOEFL Curs de pregătire (carte de bază) și Heinemann TOEFL Teste practice (carte de teste). Scopul declarat al producătorului este acela de ajuta la perfecționarea cunoașterii limbii engleze cât și la susținerea cu succes a examenului TOEFL. Într-o realizare excelentă, și pe lângă interfața foarte intuitivă și ușor de folosit mă refer aici și la conținutul bogat, cuprinzând un test complet de evaluare a cunoștințelor, șapte teste practice, exerciții prevăzute cu 68 puncte de control, teste de verificare pentru diferitele părți ale examenului TOEFL, exerciții suplimentare de gramatică, de pricepere a limbii vorbite pe baza materialului sonor și de îmbogățire a vocabularului, răspunsuri și aplicații pentru fiecare test, pachetul multimedia „Heinemann TOEFL - Curs de pregătire & Teste practice" este o realizare multimedia foarte serioasă. Atrag în mod special atenția asupra utilității acestui pachet.

Marius Ghinea

Producător: Automex
Distribuitor: IMEG
Tel.: 064-189102; 064-431660

Aventurile fericite ale Laurei

De la UbiSoft, un CD dedicat copiilor, şi în special fetiţelor.



Da, iacătă că în lumea pestriţă a produselor multimedia există şi astfel de minunăţii. Ar fi trebuit să-mi dau seama de la bun început după rozul violent al cutiei, şi totuşi nu am crezut decât atunci când am văzut scris clar, alb pe roz, într-un colţ: „Girl's World". Avem deci de-a face cu un produs dintr-o serie dedicată fetiţelor, conţinând jocuri şi pachete multimedia ce se adresează nevoilor distractiv-educative specifice straniului popor ce ocupă o atât de vastă nişă a populaţiei globului terestru: micile cuconiţe. Făcând această constatare, am fost cuprins de un scurt frison. Dexter mă va înţelege.

Cum ar fi şi de aşteptat, dat fiind titlul, eroina principală a jocului este Laura, o fetiţă de vârsta şcolii primare, care se străduieşte din răsputeri să-şi ajute prietenii şi familia. Dat fiind consumatorul ţintă, atmosfera jocului este casnică. Casnică, dar nu în maniera aproximativ nevinovatelor jocuri de-a mama şi de-a tata pe care le practicam la vârsta calmului hormonal relativ. „Aventurile fericite ale Laurei" se apropie mai degrabă de un joc cu păpuşi din care, folosindu-şi imaginaţia, o fetiţă poate învăţa câte ceva despre valoarea legăturilor dintre membrii familiei, între care Laura se dovedeşte un indispensabil liant. Spuneam de jocul cu păpuşi. Laura însăşi mână-n luptă ... nu, asta este din altă parte ... Laura însăşi este o păpuşă, ca de altfel toate personajele acestui joc; este o păpuşică, din acelea modulare, de plastic. Pe care destul de puţini le cunoaştem sub numele de Playmobil, deoarece momentan nu sunt tocmai răspândite pe la noi. Păpuşelele de acest fel seamănă bine cu acelea pe care le puteţi găsi în ouăle de ciocolată. Mie unuia mi se par foarte haioase, dar pot da copilului necopt de necopt strania prejudecată că pantalonii fetiţelor sunt vopsiţi pe picioarele acestora. Eroare care nu este posibilă cu păpuşile clasice – mult mai indicate pentru un 1492 băieţesc în lumea minunată a construcţiei trupului feminin.

De altfel, pentru o mai bună identificare a copilului cu personajul acestui joc, Laura se află fizic în cutie alături de CD, sub forma păpuşii Playmobil de care vă vorbeam.



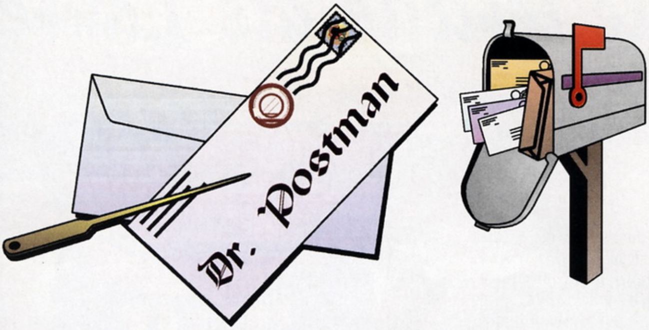
Laura Croft

Oho, vă contrariază titlul acesta de capitolaş? Credeţi cumva că este un joc de cuvinte ieftinuţ? Ei bine, aveţi dreptate! Dar cu motiv, pentru că, vedeţi voi, grafica acestui joc este mai mult decât foarte asemănătoare cu cea din Tomb Raider. Iar lucrurile nu se opresc la grafică. „Aventurile fericite ale Laurei" este la rândul său un joc de puzzle-uri, în care ai de mers dintr-un loc în altul ca să faci asta şi aia – nu să dai în carne vie, fireşte. Ba, mai mult, Laura noastră are chiar de-a face cu o piatră preţioasă. Pentru că, cotrobăind prin lucrurile bunicului depozitate în podul casei, Laura găseşte un diamant. Care îi povesteşte cum că el, diamantul, ar fi aparţinut unei zâne cumsecade, dar cam hăbăucă, fapt pentru care l-a şi uitat într-o cavernă. Unde, eoni mai târziu, a fost surprins de o scurgere de lavă, rămânând blocat în ditamai roca vulcanică până în ziua în care a fost scos din cavernă, în interiorul unui mic fragment de lavă, de bunicul Laurei. Iar Laura a scăpat din neatenţie bucata cu pricina pe jos, spărgând-o şi dând la iveală diamantul fermecat. Diamantul, foarte mulţumit de eliberarea sa, se oferă recunoscător Laurei ca talisman fermecat. Există o singură problemă – din cauza timpului îndelungat scurs de la ultima sa expunere la lumină şi la afecţiunea unui proprietar, diamantul şi-a pierdut puterile. Singura cale pentru a readuce strălucirea celor cinci feţe ale diamantului este de a face fericiţi pe toţi cei cinci membri ai familiei Laurei. Ca să vă formaţi o idee, vă voi spune că pentru a-şi face fratele fericit Laura trebuie să găsească binoclul bunicului pe care nepotul l-a pierdut undeva în oraş. Iar sora mai mică a Laurei va gânguri mulţumită dacă aceasta îi va schimba scutecele şi îi va da lapte cu biberonul ... E limpede?

„Aventurile fericite ale Laurei" este foarte simplu de jucat (numai din săgeţi şi space), cu o grafică atractivă (foarte luminoasă, în culori optimiste, plăcute; este necesară folosirea unui accelerator grafic) şi cu o muzică lejeră, relaxantă. Fără îndoială că este recomandabil micilor cuconiţe, fiind oricum un prim pas pentru a le deturna de la devastatoarea patimă a Solitaire – ului, către alte jocuri, mai CPU intensive.

Marius Ghinea

Producător:
Ubi Soft
Distribuitor:
UbiSoft Romania
Tel.: 01-2316769
Fax: 01-2316766



Numărul de septembrie! Sărbătoare! Doi ani de existență LEVEL și totodată un nou look al revistei. Mai modernă, mai fistichie, mai bună... Spre mulțumirea mea, primim din ce în ce mai multe scrisori și, pentru a satisface dorința cititorilor de a le apărea numele în revistă, am extins rubrica de mail. Așteptăm în continuare scrisorile voastre, nu înainte de a vă spune: Let's jump to the next LEVEL!!! Încă ceva! Comentariile din parantazele pătrate, aparțin subsemnatului.

Mr. President

Purghel Bogdan Alexandru - București

Salut!

Este a doua oară când vă scriu - la prima scrisoare nu mi-ați răspuns. Am devenit gamer de aproximativ un an și sunt fan al RTS-urilor și adventure-urilor. Dacă nu vă supărați aș avea pentru voi niște sugestii:

1. Introduceți un poster mai mare.
2. Un Review Special cu firma Blizzard Entertainment. Fac jocuri destul de bune, nu-i așa?
3. Explicați într-o rubrică a revistei cum se folosesc programe ca Worldcraft sau Keygrip 2.
4. Dacă puteți, puneți muzică pe CD. Ar fi mai original.

[În continuare cere o soluție la jocul LBA2.]

Oricum, Jump to the next LEVEL.

Salut!

1. Postere, dacă o să mai facem, o să fie A2 și o să fie inserate în revistă separat. Din păcate, problema cere ceva bani și niște poze de calitate. O să vedem ce putem face.
2. OK, why not? Cool stuff!
3. O să încercăm să facem o astfel de rubrică.
4. Muzică am mai avut din când în când. Și o să mai avem.

Referitor la problema ta... Dă un telefon și cred că se rezolvă!

PA!

Baal - Tg. Jiu

Ante Scriptum: Îmi cer scuze pentru scris... Știu că-i oribil!!! [Tu ai spus-o!!!]

Ahem...

Salutare LEVEL. Ce mai faceți? Bla... bla... bla... (later that day, much, much later!) bla... bla...

Cică subiect: Mr. Nyk is killin' me!!!

Băi Nyk, matale mă cam superi - wow, ce tupeu!!! Tu verifici articolele pe care le scrii? Ai o ceată de greșeli.

[Nu continuu să relatez ce scrie tipu' de față, de teamă să nu vă fac să plângeți!!! Are în totalitate dreptate, de altfel! În final, zice așa:]

<<Mesaj important>>

Către Mr. Cosmin din Sinaia:

Vrei Mafia pe CD... Io' zic altceva. Hai mai bine să schimbăm toată redacția cu „șmenarii dă' cartier", cu doar maxim 8 clase și poate o să te mulțumim. Nu, acu' serios... [Nici aici nu scriu totul din cauză de... Poate se supără Mafia pe noi și ne trezim cu un glonte în sfeclă...]

Al vostru Baal!!!

Yo!

Lasă scrisu', că-i OK! Ce ziceai că faci? Facultatea de medicină? :) În rest, ce să-ți zic? Ai perfectă dreptate! Și am un singur răspuns: Nyk is dismissed!

În rest numa' de bine și mulțumim pentru scrisoare!

Terminat!

Petcu Virgil - Timiș

Hi LEVEL!

Say hello to a new fan! Am 13 ani și cumpăr revista din luna mai. Vă felicit pentru revistă și în special pentru CD, dar am și unele sugestii: [OK! Să auzim, că de laude avem podu' plin.]

1. Scrieți informații cât mai corecte și complete [A scris corect cuvântul ăsta - lucru rar în ziua de azi... glumeam.] despre necesitățile jocurilor (despre Imperialism 2 ați scris că are nevoie de 16 MB RAM dar când l-am cumpărat am văzut că îi trebuie 32 Mb, iar Rival Realms are nevoie de SVGA, eu am VGA);
2. Faceți câteva Review Special la AOE - ROR, Civ și Warcraft;
3. Puneți pe CD și ceva jocuri full mai vechi ca DOOM, Duke 3D, Lotus și MK3;
4. Puneți și o versiune mai veche a DLH-ului (din 95-97);
5. Dacă aveți informații despre AOE 2, faceți un First Look pe această temă.

Numa' bine and keep jumping to the next LEVELs!

Your new fan, Virgil

Hello!

1. Tot timpul facem asta. Cât despre jocurile amintite de tine: Imperialism 2 rulează și pe 16 MB fără probleme, iar Rival Realms... what's the problem anyway?
3. We wish too! Întrebare: ai fi gata să dai 45.000 - 50.000 pe LEVEL dacă aceasta ar conține un joc full pe un CD separat?
4. DLH-ul conține toate cheaturile jocurilor apărute din 96 încoace, mi se pare.

Bye!
Keep it so!

Leonte Ciprian - Bistrița

Este pentru prima dată când îndrăznesc să vă scriu și spun asta nu pentru că ar prezenta vreun interes sau importanță deosebită, ci pentru a-mi justifica introducerea abruptă și vag lirică: [Wow, m-ai dat gata de la început... să vezi cum o să fiu la sfârșit... Presimt ceva nasol! Tonul e prea... blând.] revista a început, intuiesc, ca o nebunie frumoasă în care ați

pus pasiune, bani - fiindcă, evident, fără ei nu se poate, și mai ales multă, multă muncă.

Tocmai pentru că respect acest lucru și întrucât sunt unul din numeroșii cititori de vârsta voastră care vă apreciază, îmi permit - în virtutea principiului drag vouă „cititorul nostru e și cumpărătorul nostru" - să-mi exprim opinia în legătură cu aspectele în care revista ar putea suporta îmbunătățiri.

Nu vă pretinde nimeni - ar fi absurd - să fiți geniali cu fiecare proză pe care o scrieți, să debordați de imaginație, umor sau concizie. N-aș vrea să pară că ofer lecții de gazetărism - nu am căderea necesară și, în esență, vă plac așa cum sunteți - dar mă doare sufletul - ca să strecor puțin platicism - când observ că pe de o parte vă plângeți de lipsă de spațiu iar pe de altă parte afectați, în prezentări, detalii extravagante dar inutile despre intriga insipidă a vreunui banal RTS, că reproduceți stufos povestea obsedant de repetitivă, de lipsită de originalitate a vreunui RPG, că admirați exagerat grafica și sunetul unui „first person" - justificat, deseori, dar asta e tot ce oferă respectivul gen de joc.

E clar că în prezentarea unui preview - scuze pentru pleonasm - se întâmplă deseori să nu aveți decât informații lapidare de la producători, dar la un review îmi iau libertatea să vă sugerez a insista mai puțin pe poveste și mai mult - chiar dacă asta ar diminua supriza propriilor descoperiri - pe „gameplay", pe disecția aspectelor intrinseci ale jocului pentru a ne decide dacă aceasta merită sau nu achiziționat.

Pe de altă parte, desigur că „stilul este omul", că dacă vroiam exprimări academice aș fi cumpărat „Dilema" sau „România literară", că nu toate articolele se pretează la modul de tratare - și dau exemplul favorit - sobru, dar totodată rafinat și elegant al lui Marius Ghinea. Dar presupun că publicația nu se adresează doar tronsonului de vârstă cuprins între 8-14 ani, puternic afectat de superficialitate și teribilism.

În privința rubricii „Fun Stuff", deși tocmai lipsa ei de obstrucții și tipare îi face farmecul, aș preciza că autorul, nu lipsit de umor și bunăvoință, eșuează uneori din pricina tematicii neglijent alese, stârnind cel mult o ilaritate condescendentă.

În mod cert, aș putea să vă ofer remarci laudative și pe deplin meritate în privința aspectului grafic excepțional - fără precedent, după cum spunea cineva, la o revistă de gen din România - sau referitor la structurarea ergonomică, inteligentă a rubricilor, la acoperirea unui spectru larg de preferințe a gamerilor, la conținutul consistent, atrăgător și extrem de util al CD-ului ș.a.m.d., dar acestea sunt lucruri de care aveți de ce să fiți mândri dar pe care oricum le știați deja.

Cu scuzele de rigoare pentru enervant de desele paranteze, pentru dimensiunea ei monumentală ce va genera probabil o plictiseală instantanee, dar mai ales pentru accentele de criticism și imensa doză de didacticism, închei în speranța că indiferent dacă va fi considerată „scrisoarea lunii" - sau ca să mă flatez „a anului"- sau va fi înghesuită - așa cum probabil îi este sortit - la „ne-au mai scris" epistola mea va contribui, măcar infim, la ridicarea standardelor revistei.

Cu simpatie și multe urări de bine, Leonte Ciprian, 22 de ani, student

Salut!

Aș vrea să precizez că am vrut să public întreaga scrisoare din motive mai mult sau mai puțin personale. Este probabil una din puținele epistole pe care le-am primit de la un cititor și care m-au impresionat prin limbaj, seriozitate și stil, chiar dacă, într-adevăr, parantezele sunt extrem de multe și de obositoare. În fine, ceea ce vreau eu să spun este că redacția LEVEL este formată numai din oameni care trăiesc pentru ca acestei publicații să-i meargă bine, cât de bine se poate. Au fost momente de răscruce, au fost teribil de multe gafe și greșeli dar până la urmă am trecut peste toate și am devenit LEVEL-ul de astăzi. Toate eforturile mele sunt canalizate spre a realiza un nou LEVEL, număr de număr, lună de lună. În acest număr am încercat să îndepărtăm o serie de buguri din revistă și să facem în așa fel încât să acoperim cât mai bine cele 100 de pagini. Am mers atât de departe încât am scos posterul și, deja nu prea apreciata, rubrică de Fun Stuff. Această rubrică a fost o idee bună dar care s-a dovedit a fi deosebit de greu de pus în practică. Vom vedea ce se va mai întâmpla în continuare. În final, aș vrea să adaug că apreciez că avem și cititori adulți care știu să recunoască un produs. Mă bucur nespus de mult de această scrisoare pe care am primit-o. Asta înseamnă că mai sunt încă cel puțin mii de persoane care gândesc la fel, dar care, din păcate, sunt prea... plictisiți să scrie.

Ne auzim!

Rusea Cătălin - Prahova

O mare problemă

CD-ul pe luna iunie mi-a speriat calculatorul, acesta a introdus în sistem mai multe erori și rezultatul este că calculatorul nu mai funcționează aproape deloc, nici măcar să fie Shut Down. [În continuare, Cătălin ne explică ce probleme a întâlnit cu CD-ul. Rândurile de mai sus au fost scrise exact cum apar ele în scrisoare. OK! Să vedem ce ne spune în continuare]

O să vă întrebați de ce cumpăr LEVEL; iată răspunsul: pentru revistă nu pentru CD, pe care-l urăsc. Prezentarea revistei este aproape excepțională (vreau să spun prezentarea jocurilor). Dar aveți și o mare problemă, ceva la care câștigă net celelalte reviste și voi o știți foarte bine: testele de plăci grafice și procesoare. Aproape că o să-i puteți egala în acest domeniu al informaticii, înlocuind „poveștile" despre plăci audio și CD-uri istorice sau nu mai știu eu ce noutăți muzicale cu informații de ultimă oră din lumea procesoarelor (despre vârful tehnologiei în lume), despre unități CD, plăci video, plăci grafice, plăci audio (mai puțin, că mi s-a acrit), configurații bune în domeniul jocurilor etc. etc. Articole scurte (cel mult o jumătate de pagină) și la obiect. Puțină cultură generală nu strică nimănui. Eu, cel puțin, vreau să știu cât mai multe despre componentele calculatorului și cred că 99% din gameri urăsc ultimile pagini ale revistei, desigur cu excepția Poștei Redacției.

Salut!

Ai uitat să ne adresezi un salut la sfârșit. Știi tu, ceva gen: Jump to the next LEVEL. Oricum, problema stă în felul următor: CD-ul, înainte să plece la fabrică, este testat la sânge de mai multe zeci de ori și nu pe același comp, ci pe aproximativ 10. Astfel, erorile de care ne spui tu, nu apar la noi sub nici o formă. Ești primul care ne-a semnalat o astfel de problemă. De unde ar putea veni defectul? Ar putea fi CD-ul bușit, s-ar putea să fie de vină CD-ROM-ul tău, pentru că nu toate unitățile citesc CD-urile cum trebuie. Nu dintr-un motiv anume, ci pur și simplu au dificultăți în a citi unele CD-uri. În cel mai grav caz, s-ar putea să ai un virus. Astfel, îți recomand să folosești un antivirus. Cam asta ar fi! În legătură cu cealaltă problemă... Am mărit rubirca de hardware și am încercat să prezentăm pe scurt mai multe produse. Am avut, nu de mult, un test de acceleratoare. Nu te-a satisfăcut? Dacă ai nevoie totuși de mult mai multe informații decât poți găsi în LEVEL, în ceea ce privește hardware-ul sau software-ul, îți recomand cu căldură revista CHIP. În ceea ce privește articolele scrise de concurență pe teme de procesoare, plăci de sunet, plăci grafice... majoritatea sunt articole traduse iar calitatea acestora este jalnică. În plus, unii apreciază puținele pagini alocate produselor multimedia și aparițiilor cinematografice și muzicale.

Asta e! Încă ceva! Dacă ai probleme cu CD-ul, trimite-l la redacție într-un plic, nu înainte de a menționa că dorești să-ți fie schimbat din cauză că nu funcționează cum trebuie. Noi îți vom returna gratuit unul nou.

Sper să ne mai auzim

Opsedatul - Câmpia Turzii

Games... The final frontier... These are the voyages of the gameship LEVEL... We will go there where no game magazine has gone before.

Jurnalul căpitanului Mr. President. Data levală... Bine, acum am spus părerea mea despre LEVEL, să vă spun și niscaiva sugestii:

1. Dați și voi un demo cu Caesar III și cu Age of Kings.

2. Măriți numărul de pagini dacă nu vreți să vă întreacă oareșcine.

3. Măriți rubirca hardware și chestii noi, înafară de joystick.-uri și plăci.

4. Faceți o rubrică în care să scrieți ceva gen ce scrie în PC News sau PC Report.

Questions:

1. În Caesar III cum fac rost de fier pentru workshop?

2. Aveți cheats pentru Caesar III, că în DLH nu le-am găsit?

3. Când faceți un review la Caesar III și Age of Kings?

4. Tot la Caesar III, cum fac rost de armată și de bani? Dar cum înfrumusețez casele?

5. De un demo la TA de unde fac rost și dacă de la voi cum?

Cu drag opsedatul

PS: În vara asta nu sunt acasă.

Servus!

Mă frate, nu te supăra pe mine, da chiar ești opsedat (a se citi - obsedat)!!! Să-ți răspund la întrebări:

1. Să vedem ce putem face.

2. O să încercăm, deși e destul de dificil.

3. Am făcut-o deja și o vom mări în continuare.

4. Chestia asta n-am înțeles-o.

Răspunsuri:

1. Trebuie să recoltezi minereu de fier din Iron Mine și să-l transformi în fier (material de bază pentru construcția de unități militare). În provinciile în care nu ai mine de fier trebuie să setezi rută de import chiar la începutul jocului.

2. Cheats nu avem și să știi că DLH-ul nu este Dumnezeul Jocurilor, mai se ezistă (există) și alte chituri (cheat-uri)!

3. Review este facut în numărul NOV/1998.

4. Armata ți-o creezi tu, construiești din meniul „military" un fort, și-i dai acolo să producă legiuni. Casele se înfrumusețează singure pe măsură ce fiecare cartier se dezvoltă pozitiv!

5. Probabil că o să avem un demo pe CD-ul LEVEL.

Vacanță plăcută!

Ciupuligă Paul - Arad

Hello!!!

Mă numesc Ciupuligă Paul [Am aflat deja!] și este pentru prima oară când vă scriu. [După o scurtă introducere aflăm și problema. Iat-o!] În privința posterelor vă rog să introduceți imagini din: F15, Team Apache, Delta Force și Rainbow Six. Vă rog să-mi publicați scrisoarea ca să pot afla răspunsul.

Bye, bye!!!

Hi!

Ți-am publicat parțial scrisoarea și singurul răspuns pe care ți-l pot da, este că jocurile amintite de tine sunt cam vechi și nu știu dacă merită să facem un poster din ele. Oricum, deocamdată am renunțat la postere în favoarea unor articole. Cred că e mai bine așa. În viitor o să avem poster A2.

Salut!

Silistru Lucian - Vaslui

Hi everybody!

Pentru început v-aș ruga să-mi scuzați scrisul, dar PC-ul meu e între upgrade și reparație, mai bine zis amândouă. Aș dori să vă cer un sfat: eu am un K6-2 300, 32 RAM și o amărâtă de placă video. AGP cu 4MB (nu are 3Dfx). Acum vreau să-mi fac un upgrade și nu știu ce să iau + 32 RAM și o placă de rețea sau + VOODOO Rush 6MB. Oricum le fac pe amândouă până la sfârșitul anului, dar care e mai urgent?

Și acum să începem adevărata scrisoare. [Din care nu are rost să vă mai relatez nimic!]

Cine dorește să ia legătura cu mine: ce9700@lspus.sorosis.ro

Bye!

Hai să trăiești!

Depinde ce faci cu calculatorul. Ai nevoie de rețea? Lucrezi în rețea? Dacă nu, atunci îți recomand cea de-a doua variantă cu Voodoo Rush. Dar oricum ai spus că o să faci ambele upgrade-uri... Așa că nu prea contează ordinea.

Hai pa!

Andrei Siminic - Vaslui

Salut mânca-v-aș!!!

Sunt un mare fan al vostru și am cumpărat revista de la primul număr, deși primele două, să fim serioși, nu prea se puteau chema reviste. Voi cumpăra revista în continuare, dar v-aș fi foarte recunoscător dacă ați schimba și voi câte ceva:

1. Posterul din interiorul revistei este pentru copii de 4-5-6 ani; mai mult nu. În loc să puneți și voi un poster mai supărat cu Carma 2, Heroes III, Quake III, Daikatana, voi puneți „postere" cu dragoni, albinuțe și alte prostii.

2. Puneți și voi un fundal sonor browser-ului pentru că este prea monton.

3. Nu mai ocupați cele 2 pagini cu ceea ce este pe CD că oricum nu folosește la nimic. Mai bine ați acorda cele două pagini rubricii „Chat Room".

4. Mai multe concursuri.

5. Unde mama lu' ăl de jos sunt temele de pe CD-ul din iunie. Să știi că ne supărăm!!!

6. Fiind o revistă de jocuri, LEVEL ar fi și mai utilă dacă ar conține în fiecare lună prețurile la acceleratoarele 3D, de la diferite firme de calculatoare, ca să știm și noi cum evoluează treaba.

[Urmează o scurtă descriere a configurație a calculatorului deținut de specimenul de față și problema lui de a nu putea rula unele jocuri.]

Ce upgrade mă sfătuiți să fac mai întâi? Eu personal, până prin august aș dori să-mi iau un Intel i740 cu 8 MB AGP. S3 Savage este atât de bună pe cât se spune?

Happy Gaming!!!

Salut!

Din păcate nu ți-am putut răspunde în numărul de august, dar iată că am făcut acest lucru în această ediție de septembrie. Răspunsurile ar fi următoarele, mânca-te-aș:

1. Cum spui tu! Acum nu mai e deloc!

2. OK!

3. Au rămas paginile pentru cuprinsul CD-ului pentru că sunt importante și am mărit în același timp rubrica de Chat Room.

4. Facem și noi ce putem!

5. Nu te supăra, măi frate - nu știi jocul? Am renunțat la mai multe de pe CD pentru a pune o serie de demo-uri pe care eu unul le-am considerat intersante.

6. Am pus deja bazele acestei idei. În curând o să fie și așa ceva în revistă.

De ce ai probleme cu jocurile? Din cauză de placă grafică (drivere) și eventual placă de sunet. Intel i740 AGP e OK. Totuși, fă un efort și i-ați măcar un Voodoo Banshee. S3 Savage e într-adevăr performantă.

La megatombola pentru abonați nu participă decât abonații - sorry. Ești într-adevăr un cititor fidel...

PA!

Oiță Răzvan - Slatina

Salut!

Cumpăr revista de când a apărut. Vreau să vă întreb câteva chestii:

1. Când o să puneți demo-ul jocului Daikatana?

2. O să puneți demo-ul jocului Soldier of Fortune pe CD?

3. McAfee mi-a detectat un virus în directorul în care se află jocul Blckmoon Chronicles pe CD-ul din numărul iulie 99 iar TBAV-ul nu mi-a detectat nici un virus. Ce se întâmplă?

4. Când apare jocul Godzila? O să puneți demo-ul pe CD?

5. Puteți să puneți pe CD un emulator de 3Dfx?

6. O să aveți un poster cu Half-Life?

Ciao

Servus!

1. Când o să putem!

2. DA!

3. Nu se întâmplă nimic, stai liniștit. Alarmă faslă. CD-

urile sunt verificate de zeci de ori, nu există nici un virus.

4. Data apariției este incertă. O să avem și demo pe CD!

5. Hm, emulator de 3Dfx?

6. Nu! Sorry!

PA!

Slow Lemon - București

Salve!

Cum vă merge treaba? Cum o mai duceți? (Ș'acu săncep!!!) [Aoleu!!!]

Vă scriu pentru prima dată... [Galbenul de față are o configurație slabă și dorește, dacă se poate, să punem pe CD o serie jocuri gen DOOM, DUKE...]

Apoi o problemă (masiv problem!!!) încercând să instalez Virtual Sailor (eu tot încerc să instalez ceva!) din iulie, F-Secure AntiVirus (din CHIP îl am) îmi spune că detectează un virus necunoscut. Păi, ce se întâmplă? Este adevărat? (dacă alții nu au anitivirușii?). Ia vedeți și voi că e groasă!!!

Și cu asta v-am pupat/Și un virus eu v-am dat (ha-ha!)

Paaaaaaaaaa!

Salve de tunule!

Super merge treaba - din ce în ce mai bine. O ducem în spinare - da' o ducem bine! Repet, nu putem pune jocuri full pe CD - cel puțin deocamdată. O să vedem în viitor ce-o să mai fie. Repet... iarăși, din nou, bis... nu pot fi viruși pe CD. Acesta e verificat și răsverificat.

Eu cu spirt m-am dat, ba chiar am și băut/ Și de virus am scăpat

Sâc - p-asta n-o știai!

Boom!

Bighea Alex - Craiova

Salut LEVEL!

[O scurtă introducere după care se intră direct în subiect!]

Acum am și eu câteva întrebări și propuneri.

1. Nu credeți că ar fi bine să primiți și programe de la cititori pe CD (nu neapărat programe deoarece cred că toți au făcut câte o hartă de Quake, StarCraft sau mai știu eu ce).

2. Pe când un review la Kingpin (al naibii dacă pot să trec de episodul doi), la Total Annihilation Kingdoms și la Dungeon Keeper 2; un preview la Fifa 2000 ar fi mișto. Nici o știre desore AOE2?

3. Tiberian Sun? [Hm, aici nu redau tocmai ce-a scris Alex... No comment!]

4. Apropo de driverele pentru plăci video, eu am un K6-2 la 300 alături de 64 MB SDRAM și un i740 de 8MB produs de DFI (la fel ca și placa de bază P5BV3+ testată în CHIP). Am găsit niște drivere noi pentru această placă și nu prea mi-au plăcut: după ceva timp mi s-a blocat AvP-ul și Roller Coaster Tycoon-ul. Nu putea fi vorba că e placa slabă, deoarece cu vechile drivere mă puteam juca în 800*600*16 bestial de frumos și extrem de cursiv. Știți ceva?

5. În reclama Best Computers apare un Need For Speed: Road Challange, de care însă nu am auzit. Despre ce e vorba. (pe reclama aia mai apare la lista de jocuri și Tiberian Sun).

6. Eu am numerele de iulie și august. N-am apucat să trimit talonul de pe iulie că a apărut numărul de august. Pe viitor aș putea să le trimit și pe cele din urmă cu o lună în același plic?

7. [Probleme Quake]

8. Se aude ceva de codurile pentru Aliens vs. Predator?

9. În numărul 4/99 ați avut pe CD un demo: Field & Stream Trophy Buck, care se cam dezarhivează unde vrea el. Poate pe viitor scrieți un avertisment!

Pa, și sper să ajungeți o revistă la nivel occidental!

Salutare!

1. Ba da, ar fi bine. Chiar am și avut de câteva ori programe primite de la cititori.

2. Numărul ăsta cred că e răspunsul cel mai potrivit.

3. Va apărea în curând. Vom avea un review de pomină.

4. Probleme de drivere. Reinstalează-le pe cele vechi.

5. Need for Speed: Road Challenge este numele european al celei mai noi versiuni NFS. Need for Speed: High Stakes este numele american al jocului.

6. Nu poți trimite decât talonul lunii în curs. OK?

7. Merită, îți garantez eu că merită.

8. Dă un telefon și se rezolvă.

9. Ce să facă și el... OK!

Ciao!

Sasu Ștefan Adrian - Constanța

Hellow!

Vă scriu din Constanța, sub numele de Sasu Ștefan. Văd că faceți schimbări pentru schimbări.

Chiar a plecat Nyk? Cine este și ce înseamnă K'shu?

Despre Fun Stuff, îl cred pe Sergio care nu mai are ce scrie. Da' oare dacă nu va mai face Fun Stuff-ul, atunci ce articole va face?

Cu respect pentru redacția LEVEL, Sasu Ștefan

Haidi-hou!

Nyk is out! K'shu is in! Noul colaborator. Numele lui este Cristian Cașcaval - de unde K'shu. Sergio o să scrie articole nene, nu glumă.

Bui!

Someone - București

Profit de această ocazie [Profitorule!] pentru a vă propune acordarea unui mic spațiu în cadrul rubricii „Navigare prin web" unei noi reviste on-line de jocuri. Aceasta poate fi găsită la adresa: www.joace.cjb.net și este o revistă non-profit ce dispune de multe noutăți, o pagină de chat, forum, download, etc., plus o grafică bunicică. Consider că astfel de inițiative merită sprijinite.

Mulțumesc.

Saluti!

Ți-am publicat mesajul. Sper să aveți succes și ne mai auzim.

Bye!

Voina Tudor - Cluj

Salut LEVELiștilor!

Sunt un vechi fan de-al vostru și vă scriu pentru prima oară. Vreau să vă spun că sunteți cei mai tari din domeniu. Am un calculator AMD K6-2 la 266 cu 16 MB RAM și un harddisk de 1 GB. Aș avea și eu niște întrebări.

1. Ce upgrade îmi recomandați?

2. Când puneți niște postere cu NFS III, Carmaggedon, Commandos BEL, etc.?

3. În DLH la F22 Lightning II se zice că trebuie să apeși tastele [STRG][Alt] [Shift][F1] să devii invulnerabil. Spuneți-mi vă rog, că sunt disperat, care este această tastă (Strg).

4. Introduceți din nou la TOP TEN tendința jocurilor; Top Ten-ul e așezat prea în mijlocul revistei și trebuie să faci operații estetice prin revistă ca să-l tai.

5. Nu vă rog să puneți joc full, că știu că nu vă place.

6. Cam pe ce dată trebuie trimise taloanele de concurs ca să ajungă la voi în timp?

7. Sergio, ai grijă cu Fun Stuff că în ultimă vreme iese cam nasol.

8. Veți mări numărul de pagini în viitor?

9. Cum realizați Top Ten-ul?

În încheiere aș avea o singură rugăminte: să-mi publicați scrisoarea sau măcar răspunsul.

PS.: Jump to the next LEVEL!!!

Salut fanule!

1. Un upgrade de memorie (de la 16 MB RAM la 32 MB RAM), un harddisk mai mare (de vreo 2 GB), o placă de sunet și un accelerator grafic. Cam asta-i tot ce ți-ar trebui!

2. I don't know!

3. [Strg] = [Ctrl]

4. OK!

5. Nu-i vorba că nu ne place, e vorba că nu avem condiții să o facem.

6. Cam pe la mijlocul lunii!

7. Acum a ieșit de tot!

8. I don't know!

9. Primim taloanele de la cititori, introducem datele de pe taloane, iar jocul care a obținut cele mai multe voturi, iese învingător.

Ți-am publicat și scrisoarea!

PA!

Kantor Wilhelm - Cluj

Salut LEVEL!

Felicitări pentru revistă! Cred că știți că sunteți cei mai tari, deci nu o să vă spun și eu! Revista voastră este singura pe care o am de la numarul 1!

Keep it up!

Cerințe :

1. Continuați să puneți muzică pe CD!

2. Nu ați putea să puneți un poster pliat în revistă?

3. Rubrica Mr. Poastman ar putea fi mărită sau mutată pe CD?

Întrebări:

1. Ce merită mai mult la un calculator Pentium 100 MHz 32 MB RAM:

un Voodoo Banshee și 32 MB RAM sau un Voodoo 2?

(nu-mi spuneți că RIVA TNT sau VOODOO 3 2000 AGP sau 3000 AGP!!!)

2. În numărul din iulie ați arătat un joystick: MAX FIRE G-08. De la Flamingo Computers l-am luat dar nu era G-08 ci G-07 !!! În cutie nu aveam decat manualul de instrucțiuni și joystick-ul (lipsă driver)! Pe Internet nu am găsit driverul. Windows 98 nu cunoaște decât joystick cu 4 butoane, deci din cele 8 butoane îmi merg numai 4. Vă rog să-mi spuneti de unde pot să i-au driverul sau daca este bun cel de la MAX FIRE G-08 pe care îl pot lua de pe Internet (durează numai 3.5 h (așa îmi spune)). Joystick-ul meu (G-07) arată identic cu cel prezentat în revistă în numărul din iulie (G-08).
AND REMEMBER „JUMP TO THE NEXT LEVEL"
VĂ ROG SĂ RASPUNDEȚI !!!!

K.Willy

Salut Willy!

1. Fii pe pace, o să avem din ce în ce mai multă muzică pe CD.

2. O să ne străduim!

3. Am mărit deja rubrica de chat room. E bine așa?

Răspunsuri:

1. În primul rând ar trebui să-ți schimbi placa de bază și procesorul, după aceea restul.

2. Da, am prezentat. Și mi-a lăsat o impresie destul de plăcută produsul respectiv. Ce ai pățit tu e de-a dreptul inacceptabil. Păcat că o să primești răspunsul așa de târziu, pentru că în mod normal te-aș fi sfătuit să te duci la firma respectivă și să ceri banii înapoi pe produs sau să-ți dea driverele. Poți încerca să iei driverele de G-08, dar nu știu dacă o să meargă. S-ar putea să da, s-ar putea să nu.

Servus!

Dumitriu Ionuț - Lugoj

Dragă redacție,

Este pentru prima dată când vă scriu și prima dată când am o idee despre un joc numit Viper the action game și care ar putea să-l facă EA.

Ideea ar fi următoarea: Tu ești agentul Thomas Cole și lucrezi pentru FBI - Proiecte Speciale. Trebuie să cercetezi crime și jafuri care se leagă la o companie numită Outfit. Apropo, am uitat să menționez că mai ai doi parteneri, tot agenți FBI: Allie Farrow și Frankie Watters. Allie este un geniu în calculatoare și Frankie este mecanicul Viper-ului.

Viper-ul roșu al agentului Cole se transformă într-un alt tip de culoare gri, care se numește „Apărătorul", ce are drept arme: cârlig, plasă, puls static, mitraliera, racheta, bomba păianjen, sonda, camera video, laser. Cam atât! Vă mai spun că sunt un mare fan LEVEL și cumpăr revista din martie 1999.

Johny „The death" Dumitrui

Salut Johny a lu' mortu'!

E interesantă povestea ta! Am rămas mască după ce am citit întreaga ta scrisoare. Oricum, sunt convins că dacă cei de la EA or să citească scrisoarea ta, or să te angajeze ca scenarist. Baftă omule!

PA!

Buligă Daniel - Caransebeș

Dragi prieteni,

Felicitări pentru tot ceea ce faceți. Mă numesc Dani și de la o vreme încoace, cumpăr regulat revista LEVEL. (Ce început banal, nu-i așa?) [Ehe, tu ai spus-o primul!]

Sunt posesorul unui calculator (de fapt computer) [Să-mi spui și mie diferența] destul de performant, însă placa grafică mă omoară. Nu știu ce-am avut în cap când l-am luat. De fapt, nu am avut prea multe de domeniul COMPUTERELOR. Ei, și cum vă spuneam S3 Virge - 2MB VIDEO nu face față jocurilor actuale. [Dani ne critică că am încurcat un pic borcanele când l-am pomenit la „Ne-au mai scris". În loc de Buligă am Boligă, și-n loc de Caransebeș am pus Reșița. Deh, se mai întâmplă! Apoi ne întreabă ce s-a mai întâmplat cu fonturile de pe copertă. Eroare de mistake, ce să fie!]

Eu am înțeles că voi sunteți băieți deștepți, dar fiți și practici, că e mai BINE.

Ar fi o idee bună să mutați Mr. Postman pe CD, așa ați avea mai mult spațiu. Nu știu dacă mai sunt gameri azi (în ziua de azi) care să n-aibă CD-ROM. Sau dacă mai sunt fără, să-și cumpere. [După alte zeci de vorbe vine o supriză!]

Spuneți și voi: se potrivește PII-300, 64 MB RAM, 3,2 GB HDD cu S3 Virge - 2 MB. Eu zic că nu!

Ce tot fac ăia de la Westwood cu C&C că nu mai apare? Eu îl aștept cu nerăbdare.

Eeeeeeeh! Cam asta e ce vreau să zic!

Salut și jump to the next LEVEL!

P.S: Mă cheamă Dani Buligă!

Servus!

OK, am reținut! Te cheamă Dani Buligă. E OK! Îți satisfacem dorințele de această dată? Pe CD-ROM e cam ciudat de făcut. Crezi că o să citească cineva mail-ul de pe CD? Auzi, la un sistem așa de performant, o placă așa de slabă! Mi-e imposibil... să descriu ce simt. I-ați domne' un VOODOO acolo! Apare și C&C! Probabil că la data când o să citești asta, jocul o să fie deja pe piață.

PA!

Ne-au mai scris:

Cherji Florin Silviu - Bistrița; Popescu Răzvan - Alexandria; Călin Ciabai - Drobeta Tr. Severin; Dumitrescu Ovidiu Tiberiu - Constanța; Mengheși Petre - Craiova; The Punisher - Constanța; Silaghi Răzvan - Sălaj; Gavrilov Mihai - Galați; Gyergyai - Brașov; Miricescu Vlad - Dolj; Mazilu Ciprian - Galați; Zota Teodor - Călărași; Hrapciuc Alin - Botoșani; Balogh George Adrian - Constanța; Bălașa Ionuț - București; Sub-Zero - Năvodari; Bughișan Valentin - Focșani; Gologan Cristian - Iași; Langa Florian - București; Ion Dumitru - București; Jurga Cristian - Constanța; Bozonc Adrian - București; Sasu Ștefan Adrian - Constanța; Ana Răzvan Marian - Prahova; Lefter Victor - Bacău; Popescu Vlad - Arad; Adrian Limbidis - Galați; Udrea Bogdan - București; Gheorghiu Radu - Iași; Ionescu Horea - Constanța; Ioniță Alexandru - București; Alexandru Bordei - Bacău; Vădan Alin - Satu-Mare; Buligă Daniel - Caransebeș; Dumitriu Ionuț - Timiș; Alin Tuhuț - Orăștie;

Horro(r)scopul gamer-ului

Bărbatu' lu' oaia
(21.03-20.04)

Luna se află sub semnul lui Pluto, dar influențele lui Jupiter se fac și ele simțite. Nu contează ce înseamnă acest lucru. Important este să vă vedeți în continuare de lucru. Adică de jocuri. Să nu vă stea nimic în cale.

Bovis
(21.04-21.05)

Astrele prevăd un noroc nemaiîntâlnit cu privire la aspectul financiar. Cum adică ce înseamnă acest lucru? Înseamnă că această lună este propice RTS-urilor sau simulatoarelor manageriale. Veți ieși întotdeauna învingător. Sau aproape întotdeauna. Sau...

Tripleți
(22.05-21.06)

Sănătatea este punctul dumneavoastră forte, datorită influențelor lui Marte (?). Așadar nu trebuie să vă faceți nici un fel de probleme cu privire la shootere. Nici un inamic, oricât de fioros ar fi, nu va reuși să vă ucidă. Cu toate acestea, fiți prudent, că nu strică.

Crevete
(22.06-22.07)

Aspectul sentimental lasă de dorit luna aceasta. Nu jucați Lula Inside sau Leisure Suit Larry. Dacă problemele sunt mai grave, încercați o pastilă albastră. Dacă nici așa nu rezolvați problema, adresați-vă unui medic specialist.

Pisică cu plete
(23.07-22.08)

Starea dumneavoastră este cu totul deplorabilă. Păi, uitați-vă puțin la ruda dumneavoastră îndepărtată, dolarul, ce prosper este, ce bine o duce el acolo, în țările calde. Trebuie o grămadă de nativi din această zodie pentru a dovedi un joc bun (mă refer la preț).

Pipiță
(23.08-22.09)

Cei născuți în această zodie, sunt deștepți, frumoși și mai ales MODEȘTI. Toată lumea vă iubește, nu supărați pe nimeni, ce mai, sunteți pâinea lui Dumnezeu. (Aici am scris frumos că, e zodia astrologului de serviciu!)

Cântar
(23.09-22.10)

Dată fiind natura dumneavoastră, veți alege întotdeauna calea de mijloc (mai ales la RPG-uri). Asta dacă nu cumva, pe unul dintre talere își va face apariția o greutate. O greutate care vă va deregla total. Mai faceți rost de una ca să echilibrați situația.

Scor și pion
(23.10-21.11)

O gândire lucidă vă va caracteriza luna aceasta. Strategia este punctul forte al dumneavoastră. Pot apărea influențe negative, datorită eclipsei, dar acestea vor trece dacă mai aveți pe acasă ochelari de eclipsă. Încercați să vă uitați la calculator doar cu acești ochelari, și totul se rezolvă.

Ar-cașu
(22.11-21.12)

Forța fizică este principalul dumneavoastră atribut. Ce vă rămâne de făcut? Luați în mână un joystick cu force feed-back, jucați X-Wing Alliance, și încercați din răsputeri să-l țineți nemișcat. Ați reușit? Continuați! Nu ați reușit? Continuați! Până iese fum din joystick.

Capră cu corn
(22.12-20.01)

Fiți prudent la cheltuieli, mai ales în cea de-a doua parte a lunii. Nu vă grăbiți la upgrade-uri, că s-ar putea să vă înțepați. Așteptați să se alinieze vreo cinci-șase planete, oricare dintre ele, și atunci dați-i bicepși. Până atunci puneți bani la ciorap.

Robinet
(21.01-19.02)

Beți multe lichide, că de mâncare nu prea o să mai aveți bani, la prețurile la care se vând la noi în țară jocurile de calculator. Și mare atenție: a căzut o stea. Găsitorului i se oferă recompensă. Cu banii de pe recompensă vă cumpărați Star Wars, și poate înțelegeți cu cine s-a bătut de a căzut de acolo de sus, sărăcuța de ea.

Păstrăvi
(20.02-20.03)

Veți depăși cu ușurință toate obstacolele care vă vor ieși în cale. Asta în cazul în care vă ține mașina. Dacă mașina e mai slăbuță, puneți pe ea niște arme, și mai eliminați din obstacole. Nu știți cum se face. Jucați Carmageddon 2 pentru antrenament.

Cu o notă de maximă seriozitate, doresc să le urez tuturor gamerilor născuți în septembrie un călduros La Mulți Ani! Mai ales unuia dintre ei, care stă și citește în stele pentru voi, ca să poată afla previziunile astrale.

Pentru o astrogramă completă, sunați-mă la 01-899889989898. Tarif 19.999 lei/min. Primele 500,94 de nano-secunde sunt cele în care vom face cunoștință.

Astrologul de serviciu:
Dr. Pepper

Carcasa CD-ului



Tombola LEVEL

Pentru a putea participa la această tombolă este suficient să completați chestionarul alăturat şi să-l trimite-ți pe adresa redacției noastre.Ce puteți câştiga? Vedeți mai jos doar câteva din premiile pe care le vom oferi! Mult succes tuturor! participanților.



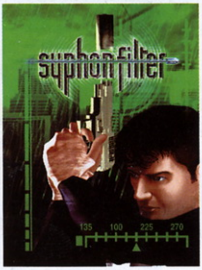


Monosit Conimpex
Tel:01-3302375
Fax:01-3306351

Best Computers
Tel: 01/3125524



Ubi Soft România
Tel:01-2316769
Fax: 01-2316766



Sony Overseas
Tel: 01-2244710
Fax:01-2244713



7 jocuri

7 jocuri

5 abonamente LEVEL

5 abonamente CHIP

---

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu copia chitanței sau a ordinului de plată pe adresa **OP 2, CP 4, 2200 Braşov,** pentru departamentul **„Abonamente".**

Atenție! Abonamente nu se mai pot contracta prin Rodipet SA!!

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Plata se poate efectua prin **mandat poștal** pe adresa: **d-na Ioana Bădescu, Op 2, CP 4, 2200 Braşov** sau prin **ordin de plată** în contul „Vogel Publishing": **37075 la Societe Generale Braşov.**

Abonează-te la vechiul preț şi economiseşte peste 40%!

❑ ***DA,*** **doresc un ABONAMENT la revista LEVEL**

❑ **6 luni, la prețul de** ❑ **114.000 lei**

❑ **12 luni, la prețul de** ❑ **228.000 lei**

începând cu luna: ____________

Vă rog să-mi expediați revistele pe următoarea adresă:

Nume, Prenume:				
Str.	**Nr.**	**Bl.**	**Sc.**	**Ap.**
Loc.	**Cod**	**Județ**		
Telefon:	**E-mail:**			

Am plătit .... lei în data de ....
cu mandatul poştal / ordinul de plată nr. ....

...n de abonament LEVEL

Chestionar **LEVEL**

Hello gamers!

Iată că-n această lună se împlinesc nu mai puţin de doi ani de când apare LEVEL-ul. Acum un an de zile, revista ajungea pentru prima dată la 100 de pagini şi, cu această ocazie, printre file se găsea şi un chestionar prin care doream să aflăm care sunt părerile dumnavoastră despre ceea ce devenise LEVEL-ul. Istoria se repetă un pic. Am pregătit pentru acest număr modificări majore în ceea ce priveşte conţinutul şi layout-ul. De aceea, am vrea să auzim ce părere aveţi despre noua revistă LEVEL. Toate informaţiile primite de la dumneavoastră vor fi confidenţiale. Cu speranţa că vom primi cât mai multe taloane... Let's jump to the next LEVEL!!! Şi, nu în ultimul rând, succes la tombolă!

1. Cât de des citeşti LEVEL?

- ❑ în mod regulat (10-12 reviste pe an)
- ❑ des (7-9 reviste pe an)
- ❑ ocazional (4-6 reviste pe an)
- ❑ rar (1-3 reviste pe an)

2. Câte persoane mai citesc LEVEL-ul tău?

- ❑ aproximativ ______ persoane
- ❑ doar eu

3. Dacă LEVEL ar lipsi o perioadă de timp, cât de mult i-ai simţi lipsa?

- ❑ foarte mult
- ❑ i-aş simţi lipsa
- ❑ nu prea mult
- ❑ deloc

4. Dintre următoarele aspecte, indică-ne care sunt cele mai importante/ neimportante la decizia de a te abona/cumpăra LEVEL. Notaţi cu *„i"* cele importante şi cu *„n"* cele neimportante.

- ❑ preţul revistei
- ❑ o copertă atractivă
- ❑ temele de pe copertă
- ❑ nivelul calitativ al articolelor
- ❑ informaţiile credibile
- ❑ sfaturi pentru achiziţii de hw/sw
- ❑ ştirile
- ❑ testele obiective şi critice
- ❑ o structură de revistă cuprinzătoare/ variată
- ❑ renumele revistei
- ❑ numărul de pagini
- ❑ reclamele
- ❑ conţinutul CD-ului
- ❑ revista LEVEL în general, aşa cum este ea

5. Cum ai aprecia rubricile revistei LEVEL? Notează de la 1 la 6, unde 6 este nota cea mai mare.

- ❑ Editorial
- ❑ News
- ❑ First Look
- ❑ Preview
- ❑ Review
- ❑ Review Special
- ❑ Minireview
- ❑ Hardware
- ❑ Filme
- ❑ Walkthrough
- ❑ PlayStation
- ❑ Multimedia
- ❑ Chatroom

6. Cum apreciezi, pe o scală de la 1 la 6, următoarele articole apărute în acest număr ?

	Text	Grafică
Fighting Steel	____	____
Unreal: Return to Napali	____	____
Asheron's Call	____	____
Street Wars	____	____
Panzer General 3D : Assault	____	____
Test Drive 6	____	____
Star Wars : Episode 1 – The Phantom Menace	____	____
Syphon Filter	____	____
King Pin	____	____
Harpoon 4	____	____
SWAT 3	____	____
Outcast	____	____
5th Element	____	____
Zork : Grand Inquisitor	____	____
Total Annihilation : Kingdoms	____	____
Dungeon Keeper 2	____	____
Age of Empires 2	____	____

7. Cum ai aprecia demo-urile de pe CD?

- ❑ excelente
- ❑ e nevoie de un calculator prea puternic pentru a le rula
- ❑ aş fi dispus să plătesc __________ lei în plus dacă CD-ul ar conţine un joc full
- ❑ aş fi dispus să plătesc __________ lei în plus dacă pe lângă CD-ul obişnuit, ar mai exista unul cu un joc full

8. Ce părere ai despre filmele de pe CD?

- ❑ cât mai multe
- ❑ sunt bine-venite
- ❑ nu prea mă interesează

9. Te-ar interesa ca pe CD să fie şi muzică?

- ❑ cât mai multă
- ❑ nu cred c-ar fi interesant

10. Consideri interesante utilitarele de pe CD?

- ❑ nu
- ❑ da

11. Consideri interesante update-urile de pe CD?

- ❑ nu
- ❑ da

12. Consideri interesante temele de desktop de pe CD?

- ❑ nu
- ❑ da

13. Care dintre capitolele CD-ului necesită îmbunătăţiri?

- ❑ demo-urile
- ❑ screenshot-urile
- ❑ cheat-urile
- ❑ utilitarele/shareware-urile

14. Meniul CD-ului îți satisface cerințele?
- ❑ nu
- ❑ da

15. Ți-ar place mai mult un meniu bazat pe HTML?
- ❑ nu
- ❑ da

16. Unde folosești calculatorul?
- ❑ acasă
- ❑ la locul de muncă
- ❑ la prieteni, vecini, cunoștințe
- ❑ la Internet Cafe

17. Care este dotarea calculatorului folosit?

Familia
- ❑ XT, AT-286
- ❑ 386
- ❑ 486
- ❑ Pentium 60-120
- ❑ Pentium 133 – 233
- ❑ Pentium II
- ❑ Pentium III

Memoria de lucru (RAM)
- ❑ mai puțin de 16 MB
- ❑ 16 – 32 MB
- ❑ 32 – 64 MB
- ❑ peste 64 MB

Harddisk-ul
- ❑ sub 2 GB
- ❑ 2 – 4 GB
- ❑ 4 – 10 GB
- ❑ peste 10 GB

Accelerator grafic
- ❑ da – tipul acceleratorului:___________
- ❑ nu

Ce sistem de operare folosiți?
- ❑ DOS/Windows 3.x
- ❑ Windows 95/98
- ❑ Windows NT
- ❑ Linux
- ❑ Altul:________________

Lucrați în rețea?
- ❑ da – tipul rețelei:_________
- ❑ nu

Dispuneți de acces online?
- ❑ da
- ❑ nu

18. În ce scop folosești calculatorul?
- ❑ baze de date
- ❑ comunicații
- ❑ contabilitate
- ❑ editare text
- ❑ grafică
- ❑ jocuri
- ❑ multimedia
- ❑ programare

19. Ai consolă?
- ❑ da:_________________
- ❑ nu
- ❑ mă joc la prieteni

20. Ce tehnică de calcul intenționezi să cumperi în perioada următoare?
- ❑ calculator
- ❑ monitor
- ❑ imprimantă
- ❑ harddisk
- ❑ unitate CD-ROM
- ❑ placă de sunet
- ❑ scaner
- ❑ echipament rețea
- ❑ procesor mai performant
- ❑ upgrade de memorie
- ❑ software
- ❑ jocuri
- ❑ consolă de jocuri
- ❑ accelerator grafic

21. Care este vârsta ta? _______

22. Care este ocupația ta actuală?
- ❑ elev/student
- ❑ angajat
- ❑ întreprinzător particular
- ❑ șomer

23. Unde locuiești?
- ❑ București
- ❑ mediu urban
- ❑ mediu rural

24. Sexul
- ❑ M
- ❑ F

25. Cum ți se pare prețul actual al revistei?
- ❑ este prea mare
- ❑ este acceptabil
- ❑ este bun

26. Ce reviste de jocuri mai citești?

	Cu regularitate	Rar	Foarte rar
Xtreme PC	❑	❑	❑
Game Over	❑	❑	❑
altele:________________	❑	❑	❑

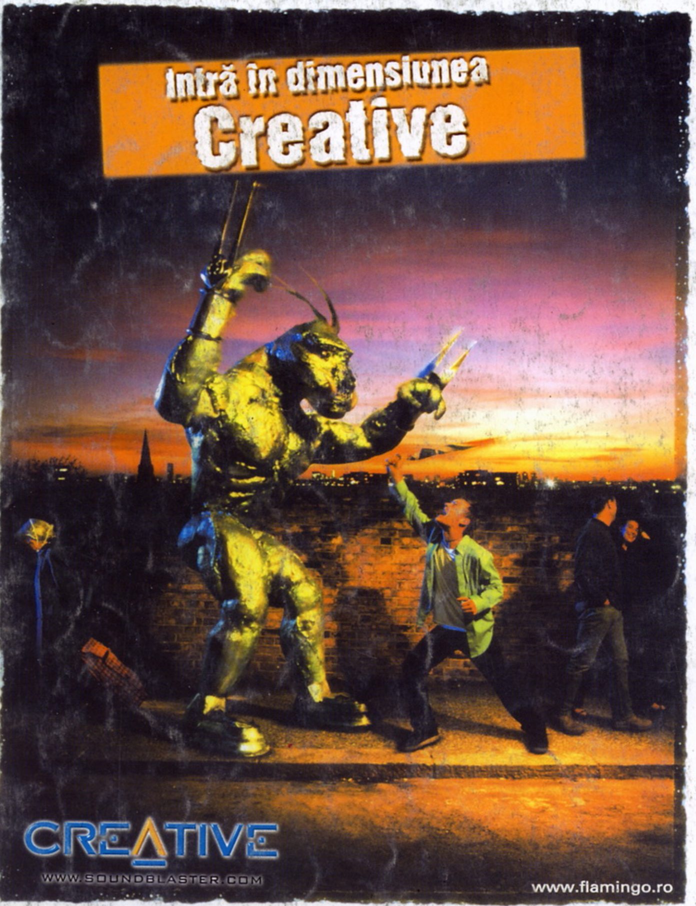
27. Cum îți petreci timpul liber?
- ❑ mă uit la TV
- ❑ ascult muzică
- ❑ la cinema
- ❑ fac sport
- ❑ ....

28. Care sunt revistele de calculatoare pe care le-ai citit în ultimii ani?
- ❑ CHIP Computer Magazin
- ❑ PC World
- ❑ PC Magazine
- ❑ PC Report
- ❑ PC Market
- ❑ ....

Nume, Prenume:				
Str.	**Nr.**	**Bl.**	**Sc.**	**Ap.**
Loc.	**Cod**	**Județ**		
Telefon:	**E-mail:**			


82
84
Glória
VTCD
99
88
92
2000
1982-83-84-85-86-87-88-89-90-91-92-93-94-95-96-97-98-99-2000
VTCD VIDEOTON
Compact Disc Factory Ltd.
Székesfehérvár
Mastered and manufactured by /// VTCD
IFPI L201
CD-AUDIO
CD-TEXT
CD-EXTRA
CD-ROM
CD-ROM/XA
CD-I
PHOTO-CD
VIDEO-CD
Ø 80mm
Ø 120mm
Compact technology
Compact disc
Compact service
E-mail: vtcd@mail.datanet.hu
Internet: www.vtcd.hu
Tel.:+36-22-329-132
Fax: +36-22-329-133
/// VTCD VIDEOTON
Compact Disc Factory Ltd.
Member of Videoton Group
Székesfehérvár POB: 175.
H-8001 Hungary
V T C D

FLAMINGO COMPUTERS propune o nouă aventură





Soluția audio profesională la prețuri mai mult decât accesibile. SB *Live!* oferă facilități și specificații până nu demult inimaginabile: intrări și ieșiri analogice și digitale (SPDIF), suport hard pentru poziționare tridimensională a până la 131 de surse sonore prin Enviromental Audio™ (inclusiv EAX), suport hard pentru efecte pe 32 biți în timp real, putere de calcul de 1000 MIPS, raport semnal-zgomot remarcabil, controlul a până la 8 boxe.



Soluția audio completă: 4 sateliți, un subwoofer și o boxă centrală, împreună cu un decodor audio digital DOLBY surround, care vă permite o audiție perfectă. Acceptă codări AC-3, SPDIF sau semnal stereo analog. Putere (RMS): 64 W (4 x 6,5 W + 19 W + 19 W). Răspuns în frecvență: sateliți: 65 Hz - 20 kHz; subwoofer: 30 Hz - 150 Hz; centru: 150 Hz - 20 kHz. Facilități: amplificator, reglaj de volum, reglaj pentru frecvențe joase, decodor audio, suporți pentru sateliți superiori. Difuzoare: 4 sateliți + subwoofer + boxă centrală.



Pentru satisfacerea celor mai exigente cerințe ale celor mai pretențioși clienți, Creative a proiectat un nou sistem audio de inaltă calitate. FourPoint Surround FPS2000 beneficiază de cele mai noi tehnologii, inclusiv sunet surround si conexiune digitala SPDIF pentru a vă oferi cea mai realistă experiență audio. FPS2000 constă într-un subwoofer și patru boxe satelit construite cu celebrele difuzoare SoundWorks.
Putere (RMS): 53W (25W+4x7W);
Răspuns în frecvență:
sateliți: 150Hz-20kHz;
subwoofer: 50Hz-180Hz;



Creative face din nou echipă cu NVIDIA Corporation, pentru a vă aduce cea mai realistă grafică pe care ați văzut-o vreodată pe un calculator personal. Cu un frame buffer de 32 MB și un pipeline pentru true color (de 32biți) rendering, 3D Blaster Riva TNT 2 Ultra, rulează jocurile dumneavoastră preferate la un număr maxim de cadre pe secundă și la impresionanta rezoluție de 1920x1440!!! Pentru a ajunge la această rezoluție, în modul True Color, beneficiați de implementarea suportului AGP 2X, cât și de magistrala internă și externă de 128 biți a procesorului RIVA TNT 2. Calitatea imaginii este asigurată de un RAMDAC care lucrează la 300 MHz.



Bazat pe procesorul Savage 4 de la **S3 Incorporated**, acest nou accelerator 2D/3D vă dă posibilitatea să vă jucați cum nu ați mai făcut-o până acum.
Beneficiind de tehnologia S3TC (S3 Texture Compression) și de 32 MB de frame buffer, 3D BLASTER SAVAGE 4 vă oferă cea mai impresionantă și realistă grafică posibilă.
Cu cele două căi de prelucrare a texturilor, procesor de rendering pe 32 de biti - true colour - și implementare AGP 2X, 3D BLASTER Savage 4 aduce puterea de procesare cerută de jocurile dumneavoastră preferate.



Proiectată special pentru videoconferință, VideoBlaster WebCam 3 se conectează la portul USB, beneficiind de avantajele acestuia: conectare din mers și instalare ușoară. Poate captura imagini cu rezoluții de până la 640x480 și până la 30 de cadre/s, ad\ncimea de culoare fiind de 24biți/pixel, adică 16,7 milioane de culori.
Pachetul conține microfon și software pentru videoconferință, supraveghere și editare de imagini.

CD-ROM 48X

Interfață: EIDE
Viteza de citire: 48X (7200KBps)
Bufer: 512KB
Timp de acces: 80ms



CD-RW BLASTER 4224

Interfață: EIDE
Viteza de scriere: 4X (600KBps)
Viteza de rescriere: 2X (300KBps)
Viteza de citire: 24X (3600KBps)
Bufer: 2MB



DVD Blaster 5X

Interfață: EIDE
Viteza de citire DVD: 5X (6750KBps)
Viteza de citire CD: 32X (4800KBps)
Bufer: 512KB





Noul kit multimedia DVD Encore 6X vă dă posibilitatea să vizionați filme la calitate cinematografică la dumneavoastră acasă, cu ajutorul unui calculator personal. Kit-ul conține o unitate DVD-ROM și un decodor hardware MPEG2 sub forma unei interfețe PCI. Unitatea 6x care vă oferă o rată de transfer maximă de 8.1MBps la citirea discurilor DVD și 4.8MBps la citirea compact discurilor. Beneficiați astfel de posibilitatea vizionării filmelor în formatul cel mai modern, păstrând compatibilitatea cu discurile CD pe care le aveți deja. Decodorul hardware este cel care vă va oferi cea mai înaltă calitate la vizionarea filmelor înregistrate pe disc DVD.

MAGAZINE FLAMINGO

Calea Victoriei 103 -105
Tel: 01-659.74.55
Fax: 01-659.74.56
E-mail: victoriei@flamingo.ro

Bulevardul N. Titulescu 121
Tel: 01-222.63.36
Fax: 01-222.65.18
E-mail: titulescu@flamingo.ro

Calea Dorobanților 132
Tel: 01-231.04.31
Fax: 01-231.04.32
E-mail: dorobanti@flamingo.ro

Bulevardul Știrbei Vodă 154
Tel: 01-312.92.71
Fax: 01-312.92.71
E-mail: stirbei@flamingo.ro

Strada Ștefan Burileanu 14-16
Tel: 01-232.68.00
Fax: 01-232.68.00
E-mail: aviatiei@flamingo.ro

Șoseaua Panduri 29-31
Tel: 01-411.65.00
Fax: 01-411.65.00
E-mail: panduri@flamingo.ro

Cluj-Napoca, Aurel Vlaicu 1-3
Tel: 064-418.794
Fax: 064-418.795
E-mail: cluj@flamingo.ro

Craiova, Calea București 23B
Tel: 051-417.426
Fax: 051-417.428
E-mail: craiova@flamingo.ro

Iași, Strada Gavril Musicescu 6
Tel: 032-217.752
Fax: 032-219.322
E-mail: iasi@flamingo.ro

Sibiu, Strada N. Teclu 1
Tel: 069-230.058
Fax: 069-212.695
E-mail: sibiu@flamingo.ro

Timișoara, Strada C. Brediceanu 1
Tel: 056-292.755
Fax: 056-202.751
E-mail: timisoara@flamingo.ro

Râmnicu Vâlcea, Calea lui Traian 123
Tel: 050-737.866
Fax: 050-737.220
E-mail: valcea@flamingo.ro

DEALERI FLAMINGO

BACĂU-CYBERNET, Str. 9Mai, nr. 31, Tel: 034-170.892, Fax: 034-170.893, E-mail:office@cybernet.ro
BAIA MARE-CONSECO, B-dul.Unirii, nr.13, Tel: 062-223.460, Fax: 062-436.433, E-mail:office@conseco.ro
BRAȘOV-2 NET, Str. 9 Mai nr.11, Tel: 068-411.000, Fax: 068-473.537, E-mail:ro2net@deuroconsult.ro
CONSTANȚA-TORENT, B-dul Tomis, nr. 238, parter, Tel: 041-831.820, Fax: 041-831.538, E-mail:torent@tomrad.ro
GALAȚI-STILLCO, Str. Albatros, nr.1, Tel: 036-465.162, Fax: 036-413.559, E-mail:office@stillco.ro
ORADEA-HEAD COMPUTER Piața 1 Decembrie, nr.1, Tel: 059-470.134, Fax: 059-470.134, E-mail:head@medanet.ro
PIATRA NEAMȚ-CSC OPEN SYSTEMS, B-dul Traian, parter, Tel: 033-218.945, Fax: 033-218.946, E-mail:office@csc.ro
PLOIEȘTI-PLATIN, Str. Gh. Doja, nr.34, Tel: 044-191.818, Fax: 044-117.095, E-mail:platin@starnets.ro
SUCEAVA-ASSIST, Str. Tipografiei, nr. 1, Tel: 030-521.100, Fax: 030-521.100, E-mail:assist@assist.cccis.ro
TÂRGU MUREȘ- REDATRONIC SERV, Str. Lăpușna 6, Tel/Fax: 065-161.282, E-mail:redatron@netsoft.ro
TIMIȘOARA - SARATOGA Str. Vadul Călugăreni, nr. 1, Tel: 056-199.780, Fax:056-199.781, E-mail:info@saratoga.ro